

PC Games

Știi ce se joacă

Premii în valoare
de peste
3000 \$

Cea mai vândută revistă de jocuri PC din Europa

Demo CD
02/

Video CD
02/2001

VERSIONI DEMO

- Tomb Raider: Chronicles
- Gunman
- Midtown Madness 2
- Sacrifice
- Patrizier 2
- Project I.G.I.
- Panzer III

BUGFIXES

- Baldur's Gate 2 Patch 1
- Delta Force: Land Warrior v1.00.24
- Evil Islands v1.02
- Midtown Madness 2 v1.01
- DS9: The Fallen 1.12.100.0

HARDWARE

- Direct3D win2k • Direct3D win9x ME • PowerStrip
- 3D! win9x • Speed Blaster Live 3.0! win2k • Voodoo
- 1.02! win2k • Voodoo 3 2000 3000 1.06.00! win
- Voodoo 3 Tweaks • Voodoo 4 & Voodoo 5
- 1.04.00! win9x

AVANPREMIERĂ

Wiggels

Black&White

ACTUALITĂȚI

Startopia

I-War 2

Z: Steel Soldiers

EXTRA

ETAIMA 2000

AMERICA (trailer)

Giants DS9: The Fallen Patrizier 2

MEGA-POSTER



CU VIDEO

Giants

Jocul lunii: Satisfacție asigurată de giganți
3D în acțiune, grafică splendidă și umor

CU VIDEO

Trucuri ale jocurilor

Soluții generale: Gunman, Tomb Raider 5 și No One Lives Forever

CU VIDEO

Pool of Radiance 2

Mai captivant decât Baldur's Gate: O călătorie prin versiunea de testare

CU VIDEO

Black & White

PC Games participă la testul beta: Vă răspundem celor mai importante întrebări

Va reuși Ubi Soft să scoată Grand Prix 3 din competiție cu ajutorul lui F1 Championship?



În numărul viitor:

6 pagini

avanpremieră

Desperados



Despre trișori



George Cătuneanu

Un joc pentru calculator, la fel ca orice alt tip de joc și, într-un sens mai larg, la fel ca orice sport conține un set de reguli făcute pentru a fi respectate, nu încălcate. Aceste reguli definesc de fapt cadrul în care competiția cu calculatorul sau cu alți oponenti se desfășoară în condiții de egalitate, sau, dacă cineva beneficiază de anumite avantaje, cel puțin acestea sunt cunoscute de la început. Respectarea acestor reguli (mai ales în cazul jocurilor multiplayer cu adversari umani) ține de fair-play, de respectul arătat adversarilor și de conștiința faptului că ai învins datorită talentului și abilităților tale și nu datorită cunoștințelor de programare sau hacking.

Ce înseamnă de fapt a trișa în timpul unui joc, fie el în rețea sau doar cu propriul calculator? Este vorba oare de simpla folosire a unor coduri sau fraudă trece mai departe, deformând însuși spiritul jocului? Tot ce ține de trișare, de la codurile amintite până la schimbarea componentelor hardware cu gadget-uri care să ajute la înfrângerea adversarului este mai mult sau mai puțin blamabil.

Metode și ...metode

Cea mai ușoară (și probabil cea mai folosită) metodă de a trișa sunt așa-numitele „cheat codes” sau „trainere”. Ele sunt de obicei implementate de programatori în timpul

construcției jocului, pentru a-i ajuta să treacă ușor prin toate fazele jocului sau să verifice anumite aspecte. Aceste coduri devin publice mai devreme sau mai târziu și folosirea lor nu implică din partea jucătorului decât o confruntare cu sine însuși, calculatorul nefiind dotat cu conștiința (încă). Aceste coduri te pot face invincibil în *Half-Life*, îți dau muniție nelimitată în *Tomb Raider* sau un sac de bani fără fund în *Age of Empires*. În mod normal, aceste coduri nu funcționează în timpul jocului în rețea, însă cu ajutorul unor mici trucuri sau programele ajutoare pot fi activate, de multe ori fără cunoștința adversarilor. Și asta înseamnă trișare.

O metodă ceva mai grea și care implică pe lângă multă rea-voință și câteva cunoștințe de programare o reprezintă editarea codului jocului. Editarea „in-game” are numeroase forme și poate însemna crearea unor coduri de trișare personale, modificarea condițiilor de joc sau „pomparea” artificială a propriului personaj virtual.

Formele de trișare sunt nenumărate. În *Jedi Knight*, trișorii pot schimba condițiile gravitaționale astfel încât adversarul cade mort în mijlocul unei sărituri. În *Nascar Racing* sau *Carmageddon* mașina adversarului poate fi făcută să piardă aderența la șosea și să iasă din circuit. În *Starcraft* poți vizualiza bazele adversarului și mișcările pe care le face fără ca acesta să aibă habar.

Una din cele mai folosite metode de trișare în jocurile FPS (*Unreal Tournament*, *Quake*, *Half-Life* etc.) este cea de auto-aim, cu ajutorul căreia poți nimeri un adversar în cap fără să mai ochești și indiferent de distanța la care se află. Toate acestea înseamnă o trișare destul de greu de dovedit, pentru că există și posibilitatea ca adversarul să fie într-adevăr foarte bun.

În sfârșit, o metodă cu adevărat grea, și la care trișorii de rând nu prea au acces o reprezintă spargerea protecțiilor unor servere de jocuri online și modificarea parametrilor în

favoarea autorului fraudei. Companiile posesoare de servere de jocuri luptă constant împotriva acestor pirați, însă până în prezent nici una nu s-a dovedit imbatabilă. Chiar și legendarul Battle.net al firmei Blizzard a trebuit să se recunoască învins, chiar dacă temporar, atunci când cineva a reușit să treacă de protecțiile serverelor pentru *Diablo 2*. Oricât de spectaculoase, aceste trișări sunt dintre cele mai periculoase deoarece atentează la integritatea micului univers în care alte sute sau mii de jucători respectă regulile jocului, se simt bine și chiar plătesc pentru asta.

Știi cu cine joci?

Trișori au fost și vor fi întotdeauna, oricât de condamnați sunt ei de către comunitatea gamerilor. Unul din principalele motive al existenței acestora este anonimul oferit de Internet. Oricine se poate ascunde în spatele unei porecle și să porceadă la distrugere totală. Și asta ar fi în regulă dacă s-ar folosi doar de talentele sale naturale sau de experiența dobândită în joc, respectând regulamentul acestuia. Trișorii însă nu respectă nimic, în primul rând nu respectă adversarul cu care joacă, și prin aceasta pe ei înșiși. De aceea, dacă jucați vreodată online, e bine să o faceți cu prietenii sau în cadrul unor comunități de jucători care se formează în timp și se bazează pe încredere și respect reciproc. Dacă vă aventurați în necunoscut, e bine să cunoașteți riscurile și să le acceptați ca atare. Și fie ca să rămâneți mereu de partea pozitivă a Forței.

George Cătuneanu

PC Games

Service

- 134 Indicații CD-ROM
- 6 Cuprins CD-ROM
- 194 Ultima pagină
- 3 Editorial
- 184 Ghidul cumpărătorului
- 7 Impressum
- 187 Poșta redacției
- 7 Echipa PC Games
- 63 Cum punctăm

Magazin

- 28 Anul 2000: Games&Co.
- 30 Retrospectiva anului 2000
Curiozități, surprize, momente nostime.
Trecem încă o dată în revistă
momentele deosebite ale anului de
jocuri 2000.
- 102 Feedback jocul anului
Deus Ex? Diablo 2? C&C: Red Alert 2?
Aflați care jocuri au fost preferatele
cititorilor noștri în ultimele 12 luni.
- 106 Jurnalul lui Steve Jackson, partea 38
Când vine vorba de Black&White se
insistă numai asupra graficii geniale.
Nu se vorbește nimic de coloana
sonoră și asta pe nedrept, căci
Lionhead lucrează asiduă la ceea
ce promite să fie un adevărat răsfăț
al nervului auditiv.
- 8 Splendoare de pixeli
Wigglesii nu sunt doar creaturi
drăgălașe, ci și foarte iscusite.
Vă prezentăm o așezare splendidă a
acestui potențial hit de piticoți.
- 108 Violența - condiția succesului?

Pagina **64**

■ **URIAȘUL ȘCHIOAPĂȚĂ**
După testarea jocului Giants, aflați de
ce marea speranță a jocurilor de
acțiune contrazice unele așteptări.

■ DESCHIDEREA COMPETIȚIEI

F1 Racing Championship se apropie tot mai
tare de liderul genului Grand Prix 3.
Vă oferim în avanpremieră toate amănuntele.

Pagina **58**

Actualități

- 14 **Actualități Aventură**
Freedom Force
Morrowind
Summoner
Tomb Raider: The Film
Stonekeep 2
Ultima Online 2
- 10 **Actualități Acțiune**
Alice: The Film
Atlantica
Doom-3-Engine
Duke Nukem Forever
Red Faction
Tribes 2
- 20 **Actualități Business**
Gamedesigner
Infogrames cumpără Hasbro
JoWood cumpără Massive
Microsoft preia Digital Anvil
- 22 **Actualități Hardware**
3dfx se vinde
Cambridge SoundWorks SBS35
Ednet Optical Mouse
SoundSystem 512i
- 19 **Actualități Online**
Fighting Legends
Star Wars Galaxies
- 24 **Topul cititorilor**
- 16 **Actualități Sport-Curse**
Ducati Racing
European Super League
- 18 **Actualități Simulatoare**
Aces High
Empire kauf Rowan
IL-2 Sturmovik
Silent Hunter 2
- 12 **Actualități Strategie**
Anno 1503
Gangsters 2
Real War
Settlers 4
Stronghold
Sudden Strike Add-on
Three Kingdoms
- 25 **Lista de așteptare**

Avanpremieră

- 42 AmericaStrategie
- 36 Black & WhiteStrategie
- ▶ 58 F1 Racing ChampionshipCurse
- 60 Fallout TacticsStrategie
- 43 I-War 2Simulator
- 54 OniAcțiune
- ▶ 48 Pool of Radiance 2Aventură
- 52 StartopiaStrategie
- 44 WigglesStrategie
- 56 Z: Steel SoldiersStrategie

Test

- 90 4x4 EvolutionCurse
- 82 AdlertagSimulator
- 89 Aiken's ArtifactAventură
- 81 Alarm for Cobra 11Acțiune
- 78 Blair Witch Vol. 2Aventură
- 96 Chicken RunAventură
- 84 Counter-Strike 1.0Acțiune
- 88 Delta Force: Land Warrior ..Acțiune
- 97 GiftyAcțiune-Aventură
- 87 The MummyAcțiune

- 95 DemonworldStrategie
- 89 DinosaurusAcțiune
- 80 Donald Duck: Quack Attack .Acțiune
- 70 DS9: The FallenAcțiune
- 83 Jet Fighter 4Simulator
- 81 Junglebook
Groove PartyDance game
- 91 F1 Championship Season 2000Curse
- ▶ 64 GiantsAcțiune
- 80 HellboyAventura
- 86 Kingdom under FireStrategie
- 92 Mech Warrior 4 ...Simulator de roboți
- 81 MastertrainerStrategie
- 76 Patrizier 2Strategie
- 74 SheepJoc de îndemănare
- 85 Starship TroopersRTT
- 80 Tiger Woods 2001Sport
- 89 TimelineAventura
- 96 Typing of the DeadAcțiune
- 86 Virtual Pool 3Sport
- 87 VyrusAcțiune
- 96 Who wants to be millionaire?Quiz
- 87 Woody Woodpecker Racing ...Curse

Oldies but Goldies

- 98 Commandos:
Behind the enemy linesRTT
- 100 Tomb Raider 3Acțiune Aventura

Jocuri instructiv-educative

- 74 SheepJoc de îndemănare
- 80 Junglebook
Groove PartyDance game
- 96 Who wants to be millionaire?Quiz

Hardware

- ▶ 126 Plăci graficeTest
Ati Radeon 32 MB SDR
- 122 ProcesoareTest
Intel Pentium 4
- 132 DiverseTest
Guillemot Game Theater XP
Eliminator GamePad Pro
FireStorm Dual Power Gamepad
- 130 DriverPractică
DirectX 8.0
- 127 nVidiaTest
Detonator
- 116 TunningspecialPractică
De la Voodoo3 la Voodoo5

Tips & Tricks

- 180 American McGee's AliceCheats
- 181 Baldur's Gate 2:
Shadows of AmnShorttip
- 179 Blair Witch ProjectCheats
- 162 Call to Power 2Indicații generale
- 177 Colin McRae Rally 2.0Cheats
- 178 C&C: Red alert 2Shorttip
- 165 DS9: The FallenIndicații generale
- 177 DS9: The FallenCheats
- 179 Evil IslandsCheats
- 179 FIFA 2001Shorttip
- 149 GunmanIndicații generale
- 178 GunmanCheats
- 178 Metal Gear SolidCheats
- 178 Midtown Madness 2Shorttip
- 153 No One Lives Forever .Soluții complete
- 175 Patrizier 2Indicații generale
- 171 Project: I.G.I.Indicații generale
- 177 Rainbow SixCheats
- 181 RuneCheats
- 139 Tomb Raider: Chronicles .Soluții complete
- 180 Tony Hawk's Pro Skater 2 ..Cheats
- 178 Wizards & WarriorsShorttip

Aventura

- 89 Alken's Artifact
- 181 Baldur's Gate 2: Schatten von Amn
- 179 Blair Witch Project
- 96 Chicken Run
- 179 Evil Islands
- 15 Freedom Force
- 80 Hellboy
- 178 Metal Gear Solid
- 14 Morrowind
- 48 Pool of Radiance 2
- 14 Summoner
- 89 Timeline
- 139 Tomb Raider: Chronicles
- 14 Stonekeep 2
- 14 Ultima Online 2
- 178 Wizards & Warriors

Acțiune

- 81 Alarm for Cobra 11
- 180 American McGee's Alice
- 11 Atlantica
- 84 Counter-Strike 1.0
- 88 Delta Force: Land Warrior
- 87 The Mummy
- 89 Dinosaurus
- 11 Doom 3
- 10 Duke Nukem Forever
- 80 Donald Duck: Quack Attack
- 70 DS9: The Fallen
- 81 Junglebook Groove Party
- 64 Giants
- 149 Gunman
- 153 No One Lives Forever
- 54 Oni
- 171 Project: I.G.I.
- 177 Rainbow Six
- 11 Red Faction
- 181 Rune
- 11 Tribes 2
- 96 Typing of the Dead
- 87 Vyrus

Strategie

- 42 America
- 13 Anno 1503
- 36 Black & White
- 161 Call to Power 2
- 178 C&C: Red Alert 2
- 60 Fallout Tactics
- 13 Gangsters 2
- 86 Kingdom under Fire
- 81 Mastertrainer
- 76 Patrizier 2
- 13 Real War
- 13 Settlers 4
- 52 Startopia
- 12 Stronghold
- 12 Sudden Strike Add-on
- 12 Three Kingdoms
- 96 Who wants to be Millionaire?
- 44 Wiggles
- 56 Z: Steel Soldiers

Sport

- 177 Colin McRae Rally 2.0
- 16 Ducati Racing
- 16 European Super League
- 91 F1 Championship Season 2000
- 58 F1 Racing Championship
- 179 FIFA 2001
- 178 Midtown Madness
- 80 Tiger Woods 2001
- 180 Tony Hawk's Pro Skater 2
- 86 Virtual Pool 3
- 87 Woody Woodpecker Racing

Simulatoare

- 18 Aces High
- 82 Adlertag
- 18 IL-2 Sturmovik
- 43 I-War 2
- 18 Silent Hunter 2

Pagina **116**

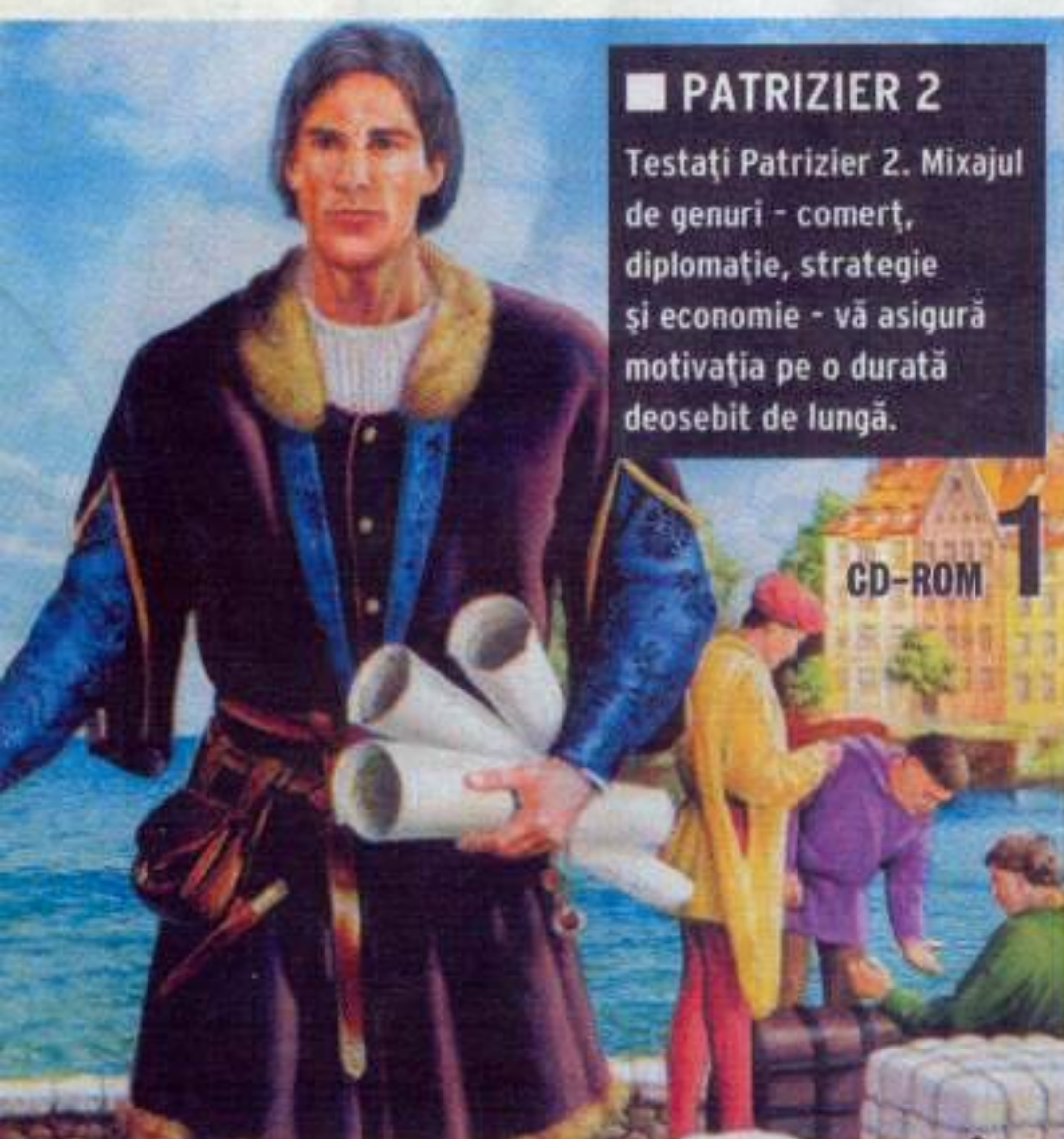
MUNCĂ DE PRECIZIE

Profesioniștii din secția noastră de hardware vă arată în mod detaliat cum puteți obține mai multă performanță din placa dumneavoastră 3dfx, cu trucuri simple și fără investiții mari.

DEZGUSTĂTOR

În Pool of Radiance, pe jucători îi așteaptă nenumărate elemente respingătoare, cum e cel din imagine. În pachet se află a treia ediție a regulilor D&D.

Pagina **48**



■ PATRIZIER 2

Testați Patrizier 2. Mixajul de genuri - comerț, diplomatie, strategie și economie - vă asigură motivația pe o durată deosebit de lungă.

CD-ROM 1



■ GUNMAN

Trăiți prin versiunea demo a acestui 3D shooter palpitant senzații cu adevărat tari.



Indicații CD-ROM la pagina 134

Demos CD 1

Gunman
Patrizier 2
Panzer General 3
Project: I.G.I.
Midtown Madness 2
Sacrifice
Tomb Raider: Chronicles

Videos CD 2

Avanpremieră: Black & White, Wiggles

Actualități: Startopia, I-War 2, Z: Steel Soldiers

Special: Giants, DS9: The Fallen, Patrizier 2

Extra: ETAINA 2000, America (Trailer)

Comentarii în limba română:

Text: Andrei Ritok-Schotsch

Voce: Ciprian Coroianu

Mixaj: Ferenczi Robert, Kramer Zoltan

Tools CD 2

Acrobat
WinZip
Counter-Strike 1.0 FULL
Gamespy
Unreal Maps und Mods
Sacrifice Minigame
Cultures-Bonusmission
Aqua3D-Screensaver
ElectriCalm3D-Screensaver

Updates CD 1

Baldur's Gate 2 Patch 1
Crimson Skies v1.02 (e)
Delta Force: LW v1.00.24
Demonworld 2 Leveled. v1.02
Demonworld 2 v1.02
Deus-Ex-Multiplayer-Beta-Patch
Evil Islands v102
Ground Control v1.011
JetFighter 4 - Update 2
Midtown Madness 2 v1.01
Escape from Monkey Island v1.1
Sacrifice-Demo-Patch
Starship Troopers Demo v1.1
DS9: The Fallen Joystick-Patch
DS9: The Fallen 112100-a

Hardware CD 1

3dfx-Tool
DirectX8 Win2k
DirectX8 Win9x ME
Hz-Tool 1.4
MouseWare v9.22
Nvidia Detonator 3
NVmax 0.981
PC Dash 2 Maps
PowerStrip 2.78
Sound Blaster 3.0 Win-9x-Version
Sound Blaster 3.0 Win-ME-Version
Thrustmaster-Wheel driver 2.19
VIA 4in1 4.24a Oficial
Voodoo Game Launcher
Voodoo3 1.02.00 Win2k
Voodoo3 1.06.00 Win9x Me
Voodoo3 Tweaks
Voodoo4 & 5 1.04.00 Win9x

CD-ROM 2

■ BLACK & WHITE

PC Games a participat la testul beta. În video-ul nostru vă prezentăm cele mai noi scene din joc și vă răspundem întrebărilor celor mai presante.

IMPRESSUM**PC Games România****Redacția:**

Andrei Ritok-Schotsch
Ciprian Coroianu
Dana Crăciunescu
Robert Mark Ferenczi
George Cătuneanu

Horia Mihele
Ionuț Ghionea

Voluntar:

Erdei Jácint

Public relations:

Șerban Laza

CD Rom:

Zoltan Kramer

Director Marketing:

Adrian Tunduc

tel: 059-479661

093-715691

Producție:

Dorin Onica

Tipar:

PAM Grup srl

Serviciu abonamente și comenzi:

Paul Mork

tel: 059-479661

www.pcgames.ro

Vânzări directe:

Marius Chirică tel: 059-479661

Distribuție:

sc Alcris srl

Tel. 01-6104494, 092-311271

Pentru rețeaua Rodipet:

sc Enge srl

Tel. 01-2226626

Distribuție Moldova:

Amo Press srl

Tel: 032-237786

Distribuție Bihor:

Amalia Internațional srl

Tel: 093-955707

Director economic:

Maria Blaga

Adresa redacției:

PAM Grup srl

Oradea, str. S. Bărnăuțu 30, Ap. 3

Tel. 059-479661

CP. 54 OP. 7 Oradea 3700

e-mail: pcgames@rdsor.ro

redactie@pcgames.ro

ISSN: 1454-9964

Editor: PAM Grup srl

PC Games Germania**Adresa redacției**

COMPUTEC MEDIA PC Games

Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg

Germania

e-mail: redaktion@pcgames.de

Tel. service: 0049-911-2872-150

Conducere:

Christian Geltenpoth (președinte),

Roland Arzberger, Oliver Menne

Redacția Germania:

Sascha Gliss, Peter Kusenberger, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Florian Stangl, Harald Wagner, Daniel Kreiss

Editura

COMPUTEC MEDIA

Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg

PC Games România este o publicație

editată de PAM Grup srl. sub licență

Computec Media AG 2000. Materialul

editorial din PC Games aparține Computec

Media AG și PAM Grup srl. Toate drepturile

asupra revistei PC Games ediția română

aparțin PAM Grup srl. Nici un material din

revistă nu poate fi preluat sau reprodus

parțial sau integral decât cu acordul scris

al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile asupra

titlului și logoului aparțin exclusiv Computec Media AG,

Nürnberg/Germania. Toate drepturile sunt rezervate.

Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii.

Materialurile nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu

răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor

PC Games team intern

Să încercăm să ne cunoaștem mai bine



ANDREI RITOK-SCHOTSCH
Redactor

Care sunt primele trei jocuri pe care le-ai lua cu tine pe o insulă părăsită?

Dacă aș dispune și de o legătură la rețea, Unreal Tournament, AOE 2 (pur și simplu nu mă pot sătura de acest joc) și B&W, dacă tot sunt singurul și propriu-mi domnitor, măcar să am supuși virtuali care să mă venereze.

Viața este ca jocul PC...

... Doamne ferește! Totuși ar fi bine uneori să

fie ca în Deus Ex, pentru a putea uneori salva și a începe de la început căutând alternativa cea mai bună.

Când nu mă joc pe calculator...

... și nu muncesc la revistă mă ocup de dulapul acela pe care vreau să-l renovez de câteva luni și am rămas doar la faza de achiziție a materialelor și sculelor necesare.

Dacă nu aș fi ajuns redactor ...

Probabil că aș fi participat mai mult la "dezbaterile constructive" susținute la cursurile de la facultate, pe care aș fi terminat-o până acum.

Care a fost cea mai frumoasă zi din viața ta?

Când am realizat că există dezamăgirea a urmat după scurt timp!

Admir...

... scriitorii pentru că pot scrie o carte întreagă, fără să le sece penița.

Îmi place la nebunie...

... și sunt dependent de cacao cu lapte. Dați-mi 2, 3 litri pe zi și nu vă fac probleme.

Ce-ai face cu un milion de dolari?

Cum adică "ce-aș face"? De ce condiționalul? De ce nu "ia și fă", atunci aș ști și răspunsul.



Dana Crăciunescu
tehnoredactor

Biroul de presă al P.O.G. (Partidul Odihnei Generalizate) ține s-o atenționeze cu următorul mesaj: "Munca l-a creat pe om, dar nici chiulul nu l-a făcut vreun rău".



Ciprian Coroianu
redactor

A identificat membrii echipei complexe care a articulat capitolul despre România din enciclopedia Compton's, ediția 1997: Lolek și Bolek, Garcea, Cow & Chicken și sex cu Nadine.



George Cătuneanu
editorialist

M-ai suna-vei, dulce corn?...



Ionuț Ghionea
correspondent

Reportajele sale sunt trimise în ultimul moment. Ține cu orice preț ca Bucureștiul să aibă ultimul cuvânt.



Șerban Laza
public relations

Prinde știrbul, scoate-i dinții.



Erdei Jácint
voluntar

Ca să nu umble la școală, e în stare să facă orice, chiar și dezinfecție. Natural-born bug killer.



Zoltan Kramer
redactor CD-rom

Despre "Kramer vs. Kramer" a crezut că e un documentar ce descrie luptele cu tatăl său, pentru mouse și joystick.



Ferenczi Mark
tehnoredactor

Nu vă lăsați păcălit de surtucul său bonom, de inspirație ethno. Codul manierei îl deprinde din Diablo 2.

SPLENDOARE DE PIXELI



Wiggles

■ PRODUCĂTOR Innonics ■ DISTRIBUITOR Necunoscut încă

Până ce așezarea dvs. de wiggles va arăta ca în secțiunea din imagine, va trece mai mult decât o singură seară. În jurul ascensorului central, familia dvs. de pitici a mai construit, printre altele, o fermă de hamsteri (zona îngrădită din stânga sus), un bar (tejgheaua din jurul ciupercii uriașe) și o mină pe lângă topitorie și fierărie (dreapta sus). Ciupercile care cresc peste tot servesc drept material de construcție și hrană. Mai multe despre acest joc de strategie de construcție veți afla în reportajul nostru exclusiv de la pagina 44.





PE ȘLEAU



Pășim într-un nou mileniu, în care, conform prognozelor specialiștilor, tehnologia se va dezvolta cu o viteză incredibilă în comparație cu secolele trecute.

Un „bit” de nostalgie

Erdei Jácint

Redactor

Nu trebuie să uităm că secolul XX a fost leagănul celei mai tinere ramuri a științelor, care a avut dezvoltarea cea mai rapidă: informatica. O dată cu creșterea performanței calculatoarelor, au apărut și primele jocuri, care au evoluat de la cele mai simple până la minunile grafice actuale. Pe parcursul istoriei lor, treptat, jocurile au început să se diferențieze în genuri și subgenuri. Astfel s-a ajuns la jocuri de acțiune, apoi la FPS, TPS, action-adventure etc. Primele jocuri „mai serioase” au fost reprezentate de cele apărute o dată cu generația calculatoarelor x86, mai ales 486. Și azi îmi amintesc cu plăcere de partidele de *Wolf*, *Doom 2* sau *Quake*, joc favorit și în prezent în multe cluburi din lume. Apoi, când producătorii și-au dat seama că această ramură a informaticii reprezintă o afacere veritabilă, au

Jocuri clasice într-un nou mileniu

apărut clonele și seriile de jocuri, unele mai reușite, altele mai puțin.

Au apărut jocuri

cum ar fi extrem de cunoscutul Duke Nukem, având ca personaj central un modern cowboy american, dotat, pe lângă armele devastatoare, cu un limbaj arogant, care totuși a avut un farmec incontestabil. Un alt exemplu îl constituie primul episod al seriei *Tomb Raider*, în care prima dată am putut face cunoștință cu un erou de sex feminin, tânăra arheolog Lara Croft, care încă și astăzi este considerată cea mai sexy aventurieră a lumii virtuale. Aceste jocuri nu aveau o grafică la fel de realistă ca reprezentanții actuali, dar își aveau șarmul lor. Creau dependență prin feeling-ul pe care îl trezeau în gamer. Acum, la începutul acestui nou mileniu, vă sfătuiesc să vă opriți puțin și, pe lângă avalanșa de jocuri ultramoderne, să vă aduceți aminte măcar o clipă de acești „bunici și bunicuțe”.

Alice la cinema

Din carte pe PC, iar de aici pe marile ecrane

Action-adventure-ul trăsnet realizat după cartea lui Lewis Carroll face pasul spre ecranul cinematografulor. În postul de co-producător îl vom întâlni pe părintele jocului *American McGee*. În scaunul de regizor va sta Wes Craven (*Scream 1-3*), iar scenariul îi aparține lui John August (*Charlie's Angels*). Pentru rolul principal, una din candidatele cu cele mai mari șanse este Natalie Portman.



WHO THE F... IS ALICE? Cel târziu la lansarea filmului, în 2002, vom afla cine va cerceta țara minunilor.

Duke Nukem Forever

Excelența Sa se află sub contract la Gathering of Developers și Take 2

Deoarece publisher-ul de până acum, Infogrames, vrea să-și orienteze produsele cu deosebire spre familii, francezii au vândut drepturile legate de musculosul erou de acțiune 3D, *Duke Nukem*, către Take2 și GOD. „Pentru jucători nu se va schimba nimic. Doar logo-ul de pe cutie va fi altul”, spun producătorii. Programatorii de la 3D Realms lucrează acum la revizia generală a engine-ului Unreal. Când va apărea *Duke Nukem Forever*, acesta va suporta deja efectele 3D noi introduse în DirectX 8.

- GEN 3D-Action
- PRODUCĂTOR 3D Realms
- DISTRIBUTOR Take 2
- TERMEN DE APARIȚIE 2001



PERSPECTIVE STRĂLUCITOARE Producătorii finisează engine-ul Unreal. Această imagine ține de vechiul engine.



■ **A MISSION FROM GOD**
Duke Nukem a schimbat distribuitorul.

Doom 3

Este noul engine de la id Software mai bun decât Unreal?

Puțini au văzut cu adevărat la ce lucrează momentan id Software. Iar acești puțini aleși nu se pot opri din laude. Iată ce declară unul dintre ei: „Efectele de lumini sunt incredibile. Parcă am urmări un film fără sunet, iar apoi deodată am porni sunetul Dolby pe cinci canale.” John Carmack, designer de jocuri și amic cu programatorul-șef de la id Software, plănuiește deja un nou joc

cu engine-ul de *Doom 3*. Sverre Kvernmo, designer de nivele la *Kiss: Psycho Circus*, se alătură galeriei: „Carmack este cu un pas înaintea de toți ceilalți. Și eu am văzut engine-ul lui Monolith (Lith Tech 2.5) și al lui Epic (*Unreal 2*).”

- GEN 3D-Action
- PRODUCĂTOR id Software
- DISTRIBUITOR Monosit
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2002



Red Faction

Mai șmecheri decât concurența

Posesorii de PlayStation 2 pot spera deja în primul trimestru al anului la apariția lui *Red Faction*, așteptat cu multă nerăbdare. Jucătorii PC trebuie să mai aștepte, dar în schimb vor savura rezoluții mai mari. Între timp, producătorii au anunțat noi elemente referitoare la AI-ul jocului. Inamicii se vor informa reciproc, pentru a-l ataca apoi pe jucător în formațiune de luptă. Acesta va avea de furcă cu bățuși, mercenari sau extraterestri trăsniți de pe Marte.

- GEN 3D-Shooter
- PRODUCĂTOR Volition
- DISTRIBUITOR Necunoscut încă
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. II/2001



FOC DE ARTIFICII Vom afla la apariția jocului cât de rafinat vor acționa acești adversari. Promisiunile sunt tentante.

Tribes 2

Sosesc luptătorii online

Shooter-ul de pe Internet al lui Sierra se află în pragul finalizării. Vânătoria publică de bug-uri a fost un succes, iar producătorii au trecut la testul beta, pentru a aplica modificările impuse de fani. După testarea update-urilor, Sierra va da probabil undă verde. Producătorii nu au anunțat încă un termen de lansare, dar în forumul oficial s-a inițiat un pariu legat de această dată. Insiderii vorbesc de începutul lui februarie.

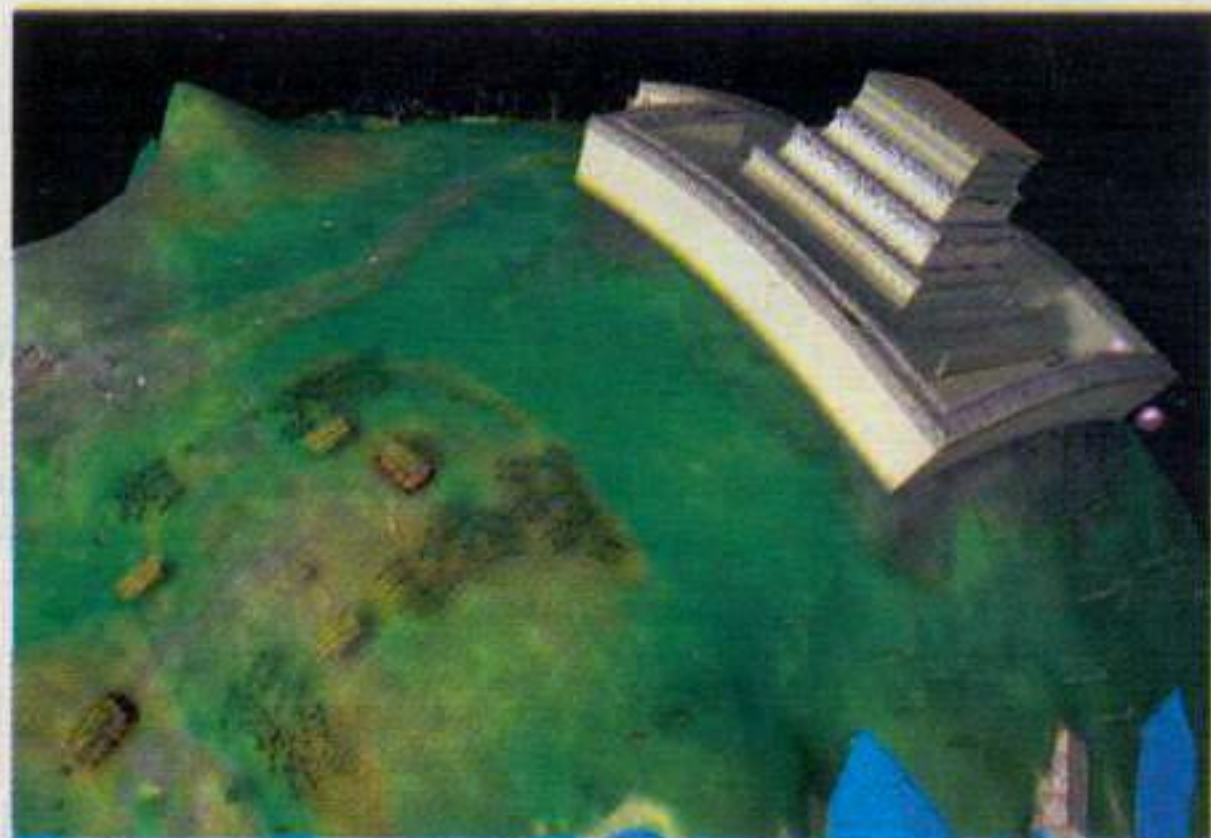
- GEN 3D-Action
- PRODUCĂTOR Dynamix
- DISTRIBUITOR Monosit
- TERMEN DE APARIȚIE februarie 2001



GALERIA DE EROI După vânătoria de bug-uri, luptătorii așteaptă începerea turnirului.

Atlantica

Pământul este rotund, iar noi ne învârtim în jurul lui



TRĂSNIT Privite din depărtare, așa arată arenele de luptă. Iar grafica se află doar într-o fază de început.

Producătorii lui *Hidden & Dangerous* lucrează la 3D shooter-ul *Atlantica*, adresat în primul rând jucătorilor multiplayer (DeathMatch, Capture the Flag, Cooperative). Luptele se vor da pe niște mini-lumi trăsnete, care diferă de arenele obișnuite de DeathMatch. Cel care, de exemplu, aleargă destul de mult într-o direcție va înconjura la un moment dat planeta. Jucătorul va putea alege în rolul cui vrea să joace: al locuitorilor lui Atlantis sau alături de incași. În modul single player, veți avea de-a face cu extraterestri, care se aliază cu indienii pentru a acapara materiile prime ale Pământului.

- GEN 3D-Shooter
- PRODUCĂTOR Lonely Cat
- DISTRIBUITOR Necunoscut încă
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2002



AER PROASPĂT Peisajele externe impresionează grație vizibilității extinse și curburilor netede ale munților.

PE ȘLEAU



Erori (in)estetice

Ciprian Coroianu
Redactor

Puține sunt lucrurile care să-i scoată pe cititorii noștri din sărite într-o asemenea măsură ca funcțiile de salvare soluționate într-o manieră primitivă (cînd mă gândesc la reacțiile care vor veni la *Giants...*) și jocurile PC livrate cu erori. În manualul de utilizare se descriu niște funcții care nu apar în jocul propriu-zis (vezi *Patrizier 2*), iar la altele se anunță pregătirea unui amplu bug fix chiar cu ocazia lansării (*Battle Isle: The Andosia Conflict*).

Referitor la *No One Lives Forever*: "A ieșit primul patch!", jubilează Electronic Arts pe Web Site, lăsând deschisă lista pentru cele care vor mai urma. Cultivarea încrederii înseamnă însă ceva mai mult. Pe Internet se formează deja primele echipe de ajutor colectiv, alții se pare că și-au consultat până și avocații. În urma investigațiilor noastre, de ce

Erorile de programare aduc un plus de stres existenței cotidiene.

asupra noastră, dar știți că și jocul X a avut erori?" Cea mai supărătoare este argumentația gerontofilă de tipul: "Ei, dragă, dar care joc nu are erori...".

Echipa PC Games vă va atrage atenția în continuare asupra neregularităților tehnice și logice din jocuri. Și nu numai atât. Același gen de erori vor fi semnalate și în suplimentul PC Forum, referitor la anumite softuri de interes educațional. În calitate de revistă de specialitate suntem datori cititorilor noștri cu aceasta - pentru ca nimeni să nu fie nevoit să dea 40-50\$ pentru a ajunge pe propriul buzunar în postura de beta-tester.

Dacă dați peste bug-uri tehnologice și incoerență în jocuri dați-ne de veste - noi ne vom face datoria.

My home is my castle

Stronghold va fi în egală măsură simulator de construcție și RTS



ADUNĂ, CONSTRUIEȘTE, ÎNVINGE!

Stronghold va fi un amestec de construcție, WiSim și luptă în timp real.

Studiourile Firefly, parte a uniunii producătorilor Gathering of Developers, și-au prezentat pentru prima dată în public proiectul la care lucrează momentan, purtând titlul *Stronghold*. La prima privire, jocul amintește de *Age of Empires 2*. Vă înălțați și vă întrețineți castelul visurilor, apoi încercați să-i mențineți pe locuitorii acestuia în bună dispoziție, printr-un

bun management. Spre sfârșit, veți constitui o armată puternică și porniți cu aceasta împotriva seniorilor inamice. Fundalul istoric al jocului de strategie îl constituie epoca dintre anii 1000 și 1400 d.H.

■ GEN Strategie ■ PRODUCĂTOR Firefly Studios
■ DISTRIBUITOR Take 2 ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. III/2001

Three Kingdoms

Un amestec inovativ de strategie în regatul miturilor



AGE OF EMPIRES 3? Asemănarea cu *Age of Kings* este incontestabilă. Chiar și controlul funcționează în cea mai mare parte similar.

In China istorică veți lupta pentru supremație împotriva a două regate rivale. Pentru aceasta, puteți recruta generali, care să ridice moralul trupelor și care sunt capabili și de magie. Prin funcția de pauză între lupte, în timp real, se pot face regroupări.

■ GEN RTS ■ PRODUCĂTOR Overmax
■ DISTRIBUITOR Monosit ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001



DESCHIDEȚI FOCUL! În februarie vă așteaptă unități noi și multe misiuni întortocheate.

Sudden Strike

Add-on și editor în februarie

Pentru generali sosesc întăririle pe PC. În februarie apare add-on-ul RTS-ului de succes al lui CDV, *Sudden Strike*. Pe lângă nenumăratele misiuni noi, discul va conține un editor util pentru realizarea nivelelor proprii.

■ GEN RTS ■ PRODUCĂTOR Fireglow
■ DISTRIBUITOR CDV
■ TERMEN DE APARIȚIE februarie 2001

Real War

Jocuri războinice cu unități originale

Real War se bazează pe un software al armatei SUA de simulare a luptelor. În prim-planul jocului se află lupte real time, foarte convingătoare, cu mai bine de 40 de vehicule identice cu modelele originale.

■ GEN RTS ■ PRODUCĂTOR OCI
■ DISTRIBUITOR Necunoscut încă ■ TERMEN DE APARIȚIE mai 2001



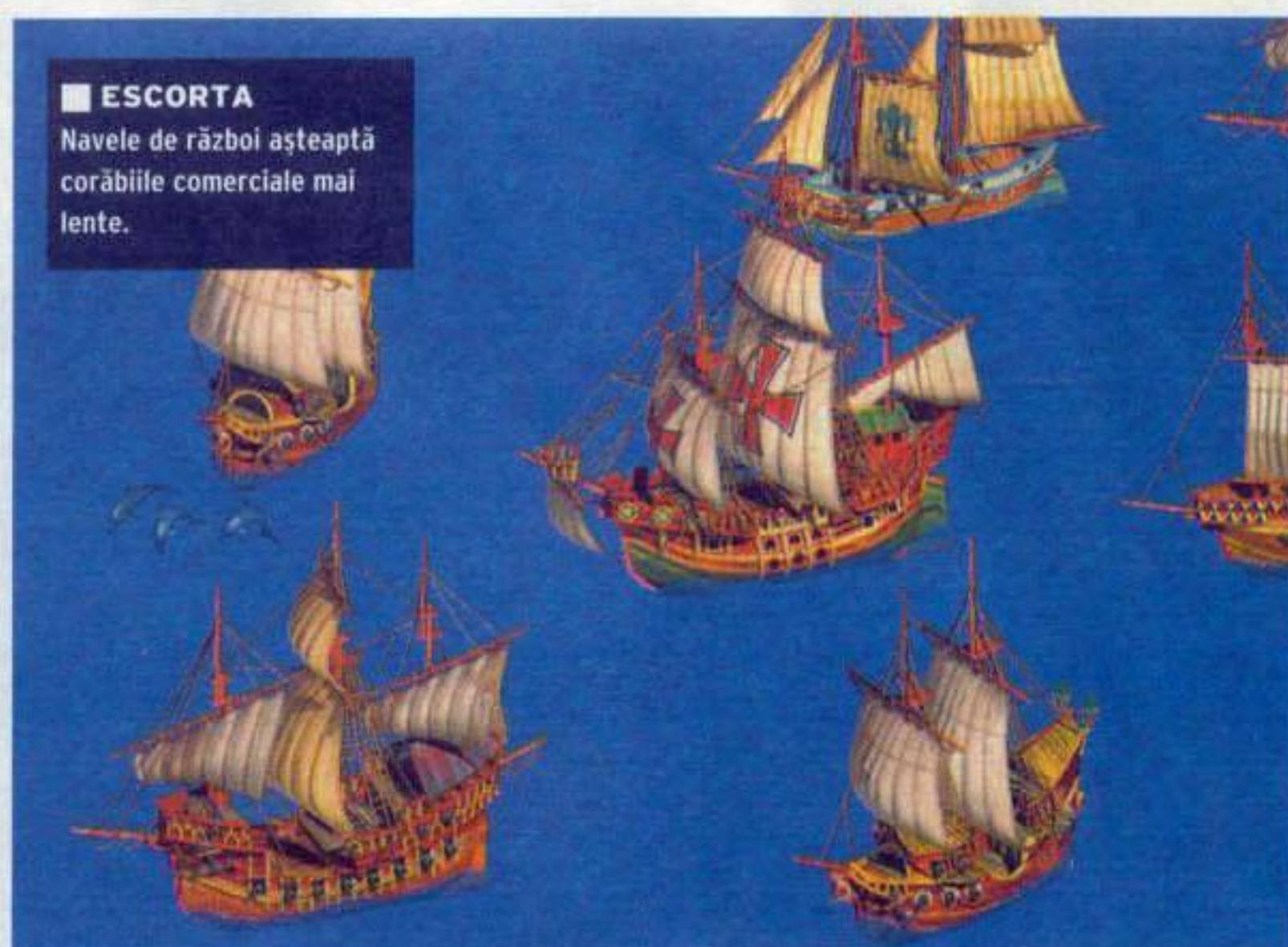
MISIUNE ÎN JUNGLĂ Cheia succesului la fiecare dintre misiuni este minuțioasa planificare tactică a acestora.

The Settlers 4

Alături de populara serie a apărut o serie de comics-uri



Fanii Settlers își pot acum admira coloniștii și în afara spațiului virtual al PC-ului. În colaborare cu editura Ehapă, Blue Byte editează o revistă de benzi desenate în 48 de pagini, bazată pe figurile și pe povestea jocurilor Settlers realizate până la ora actuală. În Europa Occidentală revista costă 6,90 DM. Cine dorește să-și surprindă prietenii maniaci ai Settlers și are cunoștințe în străinătate mai poate procura pentru 20\$ un set de figuri de plastic (roman, amazoană, asiatică, egiptean), lansat în Europa Occidentală în 11 ianuarie.



■ **ESCORTA**
Navele de război așteaptă corăbiile comerciale mai lente.

Toate pânzele sus!

Producătorii lui Anno 1503 își prezintă flota grandioasă

Anno 1602 a fost deja remarcat prin spectaculosul luptelor navale, reputele cu galioane splendide. Succesorul nu e cu nimic mai prejos. Corăbiile comerciale sunt lente și puțin înarmate, având însă o cală cu mult spațiu pentru mărfuri. Vasele rapide de luptă au multe arme, însă puțin spațiu de depozitare. Față de precursor, veți putea acum constitui

flote în care greoaiele corăbii comerciale vor fi escortate de vedetele de război. Au fost îmbunătățite și animațiile. Pânzele corăbiilor, de exemplu, prezintă deteriorări după o călătorie mai îndelungată.

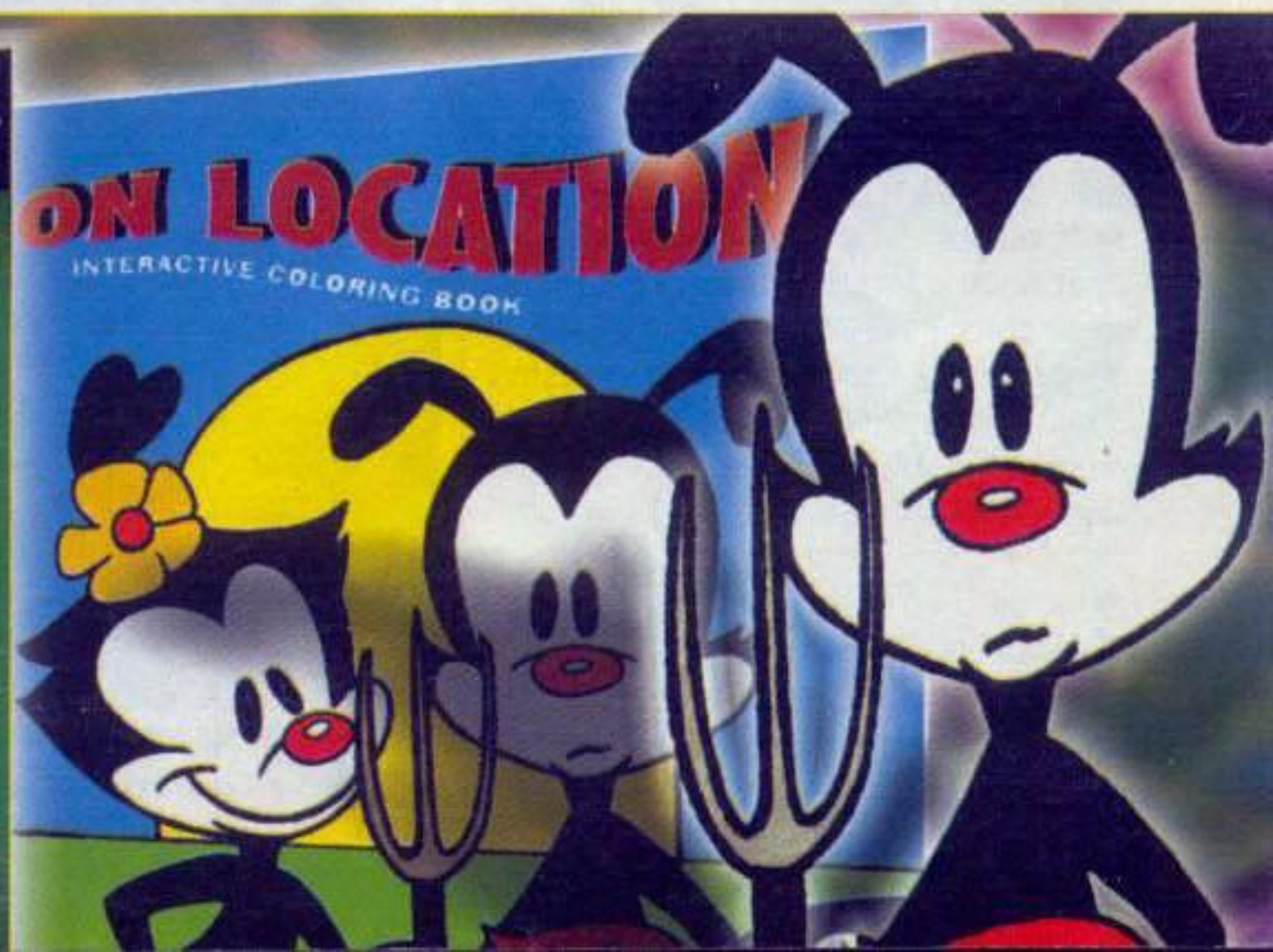
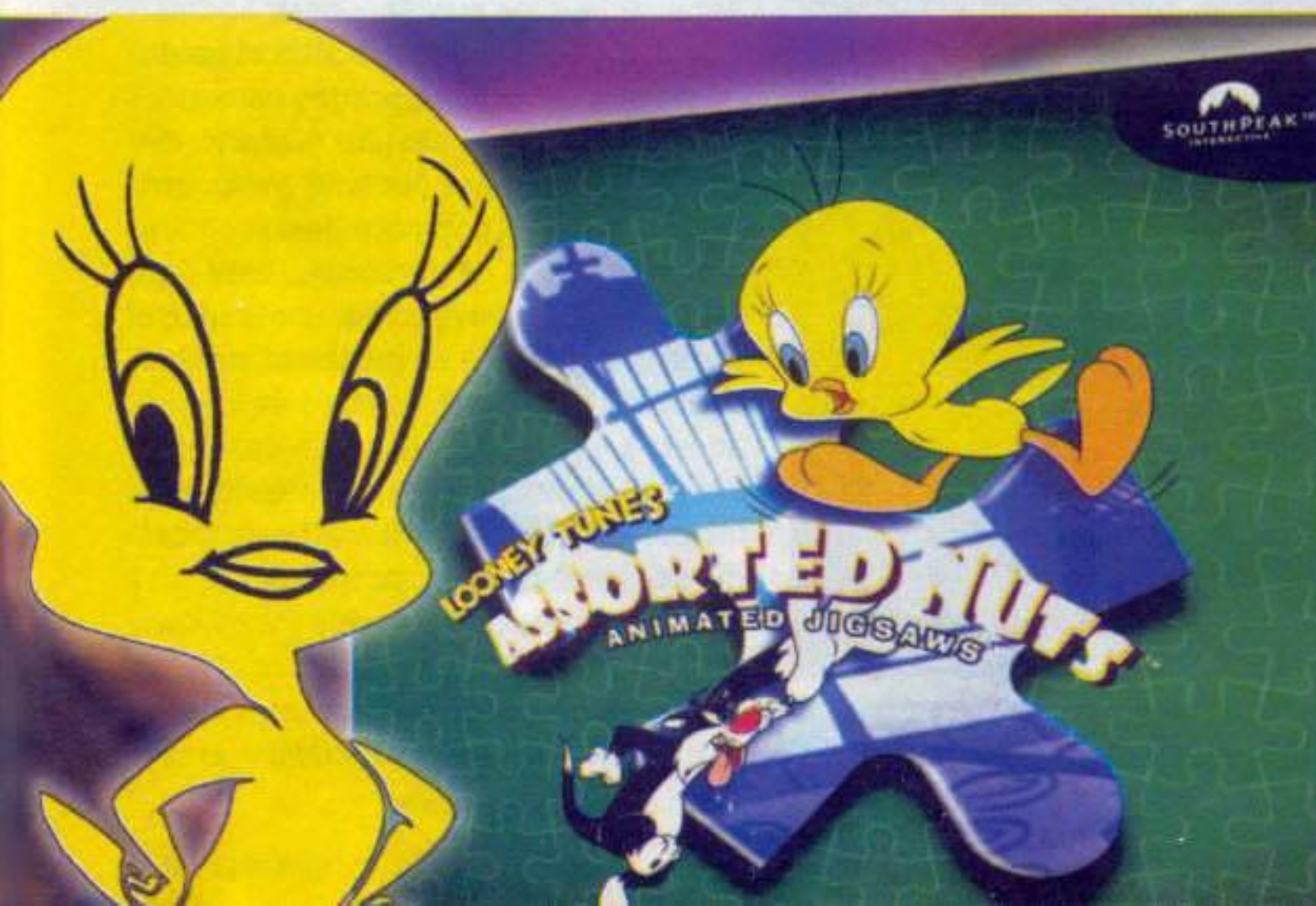
■ GEN Strategie de construcție
■ PRODUCĂTOR Sunflowers
■ DISTRIBUITOR Monosit
■ TERMEN martie 2001

Gangsters 2

Răzbunare în stil Corleone

În urmașul jocului de strategie vă conduceți personajele prin orașele virtuale ale anilor '20. Misiunile periculoase au rămas aceleași, dar controlul a fost simțitor simplificat.

■ GEN Strategie ■ PRODUCĂTOR Hothouse Creations
■ DISTRIBUITOR Monosit ■ TERMEN DE APARIȚIE ianuarie 2001



Summoner

Creatorii lui Descent deschid în primăvară sezonul de vânătoare virtuală



■ **SCUT PROTECTOR**
Amatorii de fantasy vor găsi Summoner interesant și grație fascinantelor efecte de magie.

Momentan, echipa lui Volition lucrează febril la finalizarea epopeii fantastice în 3D. În rolul unui Summoner ambițios, Joseph, veți străbate peisaje externe imense și temnițe sumbre, înfruntând diverse creaturi agresive. Pe parcursul povestirii trebuie să aflați mai mult despre trecutul propriu și despre regele nemernic, care trimite horde sumbre asupra dvs. În luptă veți putea utiliza

atât forța magiei, cât și arta armelor. Ca Summoner, vă apărați cu sabia sau chemați în ajutor demoni și animale mai mult sau mai puțin puternice.

■ GEN RPG
■ PRODUCĂTOR Volition
■ DISTRIBUITOR THQ
■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001



UO 2 Lumea 3D nu mai arată chiar atât de impresionant ca în primele imagini.

Ultima Online 2

Testul beta începe în martie

La un o întrunire *Ultima Online* ținută în Aachen, am reușit să obținem de la Origin câteva noutăți despre add-on-ul lui *Ultima Online*, *Third Dawn*, și urmașul *Ultima Worlds Online: Origin*. *Ultima Online 2* va fi probabil din nou rebotezat. Numele cu cele mai mari șanse le are în momentul de față Nexus. Oricare ar fi în cele din urmă titlatura jocului online, se pare că testul beta public va începe în martie. La ora actuală, producătorii încă nu s-au decis dacă să integreze și Unique Items (ca în *Diablo 2*). Între timp, lucrările la *Third Dawn* continuă. Add-on-ul aduce în *Ultima Online* o grafică 3D izometrică și un nou continent.

■ GEN RPG online ■ PRODUCĂTOR Origin
■ DISTRIBUITOR Best Computers
■ TERMEN DE APARIȚIE Sfârșitul lui 2001

Stonekeep 2

Vine o continuare?

Potrivit bursei zvonurilor de pe Internet, Interplay lucrează silitor la o continuare a fantasy RPG-ului de relativ succes din 1996, prezentând o grafică 3D modernă în locul celei plate de bitmap. Ca termen de lansare, se vehiculează sfârșitul lui 2001. Oficial, zvonurile nu au fost nici confirmate, nici dezmințite. Predecesorul, care la vremea lui apărea cu o întârziere considerabilă, avea chiar în 1996 un aspect grafic și de gameplay ușor învechit, nereușind să confirme decât parțial speranțele. Noi continuăm să urmărim în continuare evenimentele.

■ GEN RPG
■ PRODUCĂTOR Necunoscut încă
■ DISTRIBUITOR Interplay
■ TERMEN DE APARIȚIE Sfârșitul lui 2001

The Elder Scrolls 3: Morrowind

Pentru la anul se anunță adieri proaspete prin lumea RPG de la Bethesda



PERSPECTIVĂ FRUMOASĂ Din punct de vedere grafic Morrowind este convingător - va fi oare la fel la un an după premieră?

Înainte de toate, a treia parte a seriei *Elder Scrolls* a progresat mult în domeniul graficii. Inovațiile de joc rămân însă nesemnificative, fiind dezvoltate doar punctele deja existente. De exemplu, jucătorul poate alege dintre rase noi, printre care elfi. Mediul de joc va fi din nou gigantic, de 50 de ori mai mare decât în *Redguard*. Ținuturile vor fi populate de aproximativ 70 de personaje, care vor influența activ povestirea, unele dintre acestea alindu-se cu jucătorul, pentru a lupta alături de el. În afară de acestea, protagonistul poate deveni proprietar de clădiri sau poate ridica o întreagă fortăreață. Un editor va face din realizarea lumii proprii din Morrowind un joc de copil.

■ GEN RPG ■ PRODUCĂTOR Bethesda
■ DISTRIBUITOR Virgin Interactive
■ TERMEN DE APARIȚIE Sfârșitul lui 2001

Freedom Force

Un RPG de la creatorii lui System Shock 2

Iată un joc care parcă are ecouri din creațiile lui Stan Lee. În *Freedom Force* controlați activitatea unei echipe formate din șapte super-eroi, în New Yorkul anilor '60. În peste 30 de nivele 3D, care vă conduc prin sectoare reconstituite ale metropolei, veți salva omenirea de elemente periculoase.

■ GEN RPG ■ PRODUCĂTOR Irrational Games

■ DISTRIBUITOR Necunoscut încă ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. II/2001



ECHIPĂ DE EROI Super-eroii RPG par desprinși dintr-o revistă a inventatorului lui Spiderman, Stan Lee.

Tomb Raider: The Movie

Angelina Jolie intră în pielea Larei Croft

În regia creatorului lui Con Air, Simon West, momentan se realizează prima aventură cinematografică a seducătoarei doamne de profesie arheolog. Scenele se toarnă în ambianțe originale, în Islanda, Veneția și Cambodgia, dar și în legendarele studiouri Pinewood din Anglia. Într-unul din rolurile secundare îl vom recunoaște, printre alții, pe Daniel Craig în postura lui Theo Rooker. Lansarea filmului va avea loc la începutul verii,



THE REAL LARA Angelina Jolie joacă pe marile ecrane rolul renumitei eroine a PC-ului.

asigurându-ne astfel un sezon estival fierbinte, ținând cont de farmecul protagonistei. Fanii nerăbdători ai Larei își pot scurta timpul de așteptare vizitând site-ul www.tombraidermovie.com unde se găsesc cele mai importante date referitoare la filmul Tomb Raider. În afară de aceasta, se găsește o avanpremieră foarte bogată în efecte, amintind de hitul cinematografic The Matrix.

Și tu meriți



imunitate!

Legislația 2000 este un soft legislativ care cuprinde peste 36.000 acte normative (legi, decrete, ordonanțe etc.) și peste 2.400 spețe juridice, începând cu anul 1818 și până în prezent. Produsul se distinge printr-un browser foarte rapid. Hyperlink-urile fac posibilă găsirea aproape instantanee a elementului apelat.

Totul se livrează pe un singur CD, la prețul de 125 \$ + TVA.

www.ieru.ro

Concurs la pagina 21

Anstoss Action

Și joc, nu numai management

Cine a ținut dintotdeauna să participe activ la evenimentele din managerul de fotbal *Anstoss 3*, merită să încerce *Anstoss Action*. Vă veți controla aici în mod direct echipa proprie pe gazon, în modul rapid de acțiune sau în cel de simulare, în care se marchează mai puține goluri. Deoarece varianta cu simulator se bazează pe același engine care a fost utilizat și la *Anstoss 3*, datele din manager se pot combina cu *Anstoss Action*, ceea ce face posibilă reluarea unor meciuri anterioare, la care nu ați putut participa decât ca spectator. După cum ne-am convins după o prezentare în redacția noastră, grafica lui *Anstoss Action* ține foarte bine pasul cu simulatorul de fotbal FIFA de la EA Sports.

■ GEN Sport ■ PRODUCĂTOR Ascaron
 ■ DISTRIBUITOR Monosit
 ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. II/2001



PERSPECTIVĂ 1ST PERSON PE MOTOCICLETĂ Vă veți afla la conducerea unor renumiți bolizi de cursă italieni.

Ducati World Racing Challenge

Un joc de curse realist pentru motorbikers

În curând, prietenii motocicletelor vor putea rula pe opt trasee diferite, cu peste 40 de modele Ducati ale ultimilor 50 de ani. Cursele solitare sau așa-numitele curse Time Attack sunt completate de moduri speciale de joc. Jucătorul trebuie, de exemplu, să absolve examene de conducere sau să câștige premii în campionate, ceea ce permite achiziția unor motociclete mai bune.

■ GEN Rennspiel ■ PRODUCĂTOR Acclaim
 ■ DISTRIBUITOR Acclaim ■ TERMEN DE APARIȚIE Ianuarie 2001

European Super League

Croit chiar pe gustul jucătorului de fotbal

În cele 16 stadioane care au primit licența se înfruntă pentru victorie un număr identic de echipe. Se spune că ambiția va fi cu totul impresionată, cu stadioane redactate până în cele mai mici detalii după cele originale și cu un public în-sufletind atmosfera cu adevărate imnuri de luptă.

■ GEN Sport ■ PRODUCĂTOR Crimson
 ■ DISTRIBUITOR Best Computers ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001



SAY, CHEESE! Toți jucătorii se vor putea individualiza în European Super League după trăsăturile feței.

Micros



**O enciclopedie pentru
biblioteca mileniului III**

ARTATA

edia Standard

**Informații la:
tel. 059-479.661**

IL-2 Sturmovik

Screenshot-uri și informații noi de pe frontul de răsărit



PERSPECTIVE PROASTE
Distrugerile din carlingă sunt modelate cu rigurozitate.

Aproape săptămânal, Blue Byte furnizează fanilor care apelează site-ul www.bluebyte.com imagini noi ale simulatorului rusesc de zbor. Potrivit afirmațiilor producătorilor, jocul avansează bine și va ajunge pe piață cel târziu în februarie. Pe lângă cele șase campanii, piloții creativi își vor putea realiza propriile misiuni sau vor putea participa la o partidă în rețea, alături de alți 31 de jucători cu înclinații similare. O primă versiune testabilă va fi prezentată în numărul viitor al PC Games.

- GEN Simulator de zbor
- PRODUCĂTOR Maddox Games
- DISTRIBUITOR Blue Byte
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001



PERSPECTIVE PROASTE Distrugerile din carlingă sunt modelate cu rigurozitate.



SILENT HUNTER Un submarin de tipul IX se ridică la suprafață pentru a da lovitură finală unui vas de transport. Acesta e doar unul din cele patru modele prezente în Silent Hunter 2.

Silent Hunter 2

Simulatorul de submarine a ajuns în faza beta

Știri bune pentru marinarii PC: simulatorul de submarine al lui SSI, *Silent Hunter 2*, a ajuns în faza testului Beta intern. Dacă toate merg bine va apărea în primul trimestru al anului în magazinele de specialitate.

- GEN Simulator submarine
- PRODUCĂTOR Ultimotion
- DISTRIBUITOR SSI
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001

Rowan iese din scenă

Nu mai apar simulatoarele britanicilor

Pentru un preț - neconfirmat - de doar 30.000 lire sterline, Empire Interactive a cumpărat specialiștii în simulatoare de la Rowan Software. *Adlertag* (găsiți testul în acest număr al PC Games) va fi probabil ultimul simulator al acestei echipe britanice de producători. În viitor, pe programul acestora se vor afla proiecte pentru PlayStation 2 & Co., care promit o afacere mai profitabilă.



ROWAN'S LOGO Prietenii simulatoarelor probabil că nu vor mai vedea această siglă.

Aces High

Noua versiune e pe drum



FRUMUSEȚE DE CARTE POȘTALĂ Un Focke Wolf solitar zboară spre apus.

Echipa din jurul creatorului lui *Warbirds*, Dale „HiTech” Addink, anunță pentru Aces High 1.05 mult așteptatele portavioane și vase torpiloare. Mai multe informații referitoare la simulatorul online găsiți pe site-ul www.hitechcreations.com.

- GEN Simulator Online
- PRODUCĂTOR HiTech Creat.
- DISTRIBUITOR HiTech Creations
- TERMEN DE APARIȚIE Ianuarie 2001

Stăpânul galaxiei

Cum să depășești stadiul de novice în universul Star Wars



■ USE THE FORCE, LUKE!

Cavalerii Jedi vor fi printre cele mai puternice personaje ale jocului. Numai cine se antrenează cu sărquintă va mânui sabia laser.

Cine nu s-a visat vreodată să fie un Jedi curajos, pentru a ajunge să cocheteze cu puterea unui Obi-Wan? Acest vis se va împlini anul acesta, o dată cu RPG-ul online Star Wars Galaxies. Story-ul jocului se plasează în universul Star Wars clasic, cel al vechii trilogii. În rolul unui om sau al unui extraterestru, personajul dvs. intră în galaxia virtuală și își începe evoluția ca luptător, traficant sau comerciant. Trainingul îndelungat pentru a deveni un cavaler Jedi va încânta mai ales persoanele cu multă răbdare, care vor avea ocazia să mânuiască legendara sabie laser.

■ GEN Online-RPG ■ PRODUCĂTOR Verant ■ DISTRIBUITOR Sony Computer Entertainment

■ TERMEN DE APARIȚIE Sfârșitul anului 2001



UN TIP ȘARMANT Jucătorii lipsiți de scrupule pot deveni mai temuți chiar decât șeful gangstarilor, Jabba.



SPLENDID COLORAT În forma sa actuală, grafica lui Fighting Legends atrage în primul rând fanii desenelor japoneze.

Un concurent pentru Everquest?

Primele screenshot-uri din RPG-ul online Fighting Legends

Prima creație a echipei de programatori de la Maximum Charisma ține să combine elemente de RTS cu cele de RPG, într-o nouă experiență online. Ca lider al unui clan, veți extrage materii prime, veți coloniza teritorii noi și vă veți confrunta cu inamicul. Nouă rase, peste 30 de personaje și o multitudine de arme și formule magice vor asigura suficientă varietate. La adresa <http://www.mczone.com/beta.htm> viitorii spadasini se pot înscrie pentru testul beta.

■ GEN RPG Online ■ PRODUCĂTOR Maximum Charisma

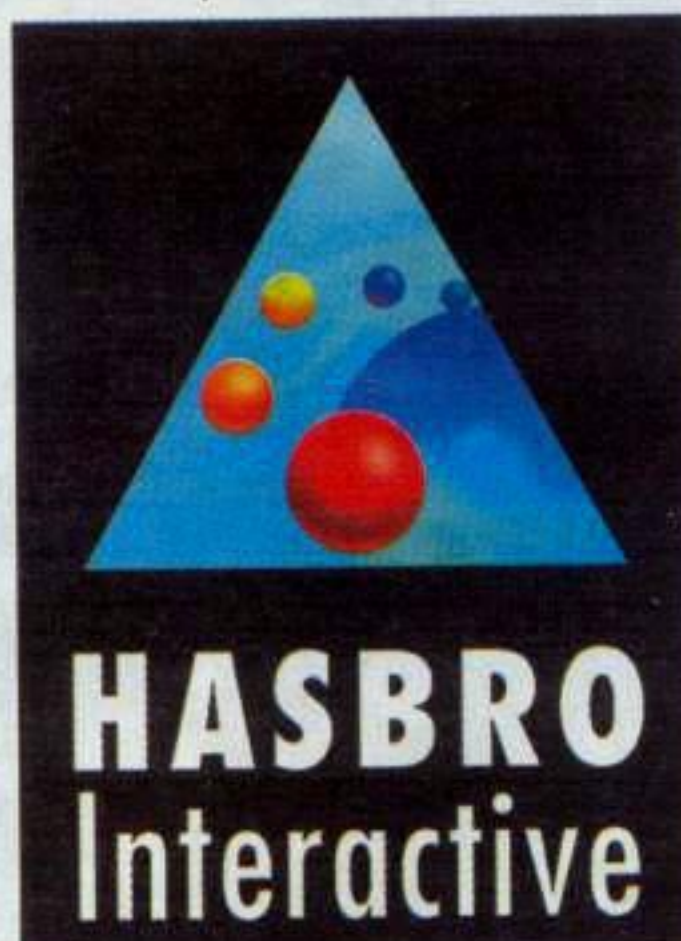
■ DISTRIBUITOR Necunoscut încă ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001

Infogrames cumpără Hasbro Interactive

Francezii își adjudecă secția de computere

Ceea ce într-un număr trecut era amintit ca zvon, a devenit informație oficială: gigantul american de jocuri Hasbro se leapădă de secția de computere. Pentru 100 milioane dolari, Infogrames nu cumpără doar Hasbro Interactive -

MicroProse (*Grand Prix 3, Rollercoaster Tycoon*), ci și portalul de jocuri Games.com și drepturile de licență pentru adaptarea electronică a unor produse Hasbro, ca *Monopoly*, *Furby* sau *Dungeons & Dragons*. Cele mai importante serii Hasbro, cum ar fi *Grand Prix*, vor continua, potrivit afirmațiilor furnizate de Infogrames.



Mistuit și asimilat

Massive Entertainment a fost preluat de JoWood

Exact în ultima zi a anului, atelierul austriac de jocuri JoWood (*The Industry Giant*) a preluat integral studioul german de jocuri Massive. Producătorii acestuia lucrează momentan la *AquaNox*, un joc de submarine cu o grafică foarte atractivă, plănuind să apară în primăvară. Punctul forte al lui *AquaNox* este engine-ul 3D Krass, care va fi pus pe bază de licență și la dispoziția altor firme. Viitoarele

jocuri ale fostului studio Massive vor ajunge nu numai pe PC, ci și pe Xbox și PlayStation 2. Dincolo de aceasta, la Massive se lucrează și la jocuri necunoscute „pur Massively-Multiplayer-Online-Games”.



Programator în Germania

În Gütersloh se pregătesc designeri de jocuri

În colaborare cu Ascaron (*Anstoss*), Phenomedia (*Moorhuhn 1+2*), IHK și VUD, în februarie se deschide Academia IT Ostwestfalen, inițiată de Fundația Bertelsmann cu un curs de pregătire de zece luni pentru viitori designeri de jocuri, cu o preluare garantată de către firmele germane din domeniul jocurilor. Purtătorul de cuvânt al Phenomedia: „Specialiștii sunt greu de găsit în Germania, deoarece în acest domeniu aproape că nu există instituții de formare. Nu putem decât

să ne creștem propriile cadre”. Formularele de înscriere și informațiile suplimentare se găsesc în Internet la adresa www.it-akademie.org. Vor urma și alte cursuri, printre altele pentru programatori și graficieni 3D.



Shopping cu Microsoft

Microsoft continuă achizițiile pentru Xbox: Digital Anvil nu mai este independent

Pe 5 decembrie 2000 s-a confirmat oficial ceea ce în lumea jocurilor se vehicula deja de bună vreme sub formă de zvonuri: după Bungie Software (*Halo*), FASA Interactive (*MechWarrior*) și Access (*Links*), gigantul de software din Redmond, Microsoft, a achiziționat pentru o sumă care nu a fost dată publicității studioul de producție Digital Anvil, al cărui co-fondator a fost creatorul lui *Wing Commander*, Chris Roberts. De acum încolo, Microsoft va face legea în studioul texan. Primul rezultat al acestei manevre va fi o epopee spațială mult așteptată, *Freelancer*, a cărei apariție a fost planificată pentru această iarnă.

Se lucrează și la alte proiecte, dar acestea nu au fost anunțate oficial. Chris Roberts, adevărată legendă vie a designerilor, va părăsi Digital Anvil pentru a se ocupa de „noi sarcini creative”. Cum arată acestea nu a putut să ne spună încă nimeni. Nu trebuie însă să ne temem că plecarea lui va produce efecte ireversibile asupra dezvoltării lui *Freelancer*. Până la apariția simulatorului spațial, Chris vrea să rămână alături de ex-colegii săi, în postul de consilier. *Freelancer* a fost proiectul de vis al lui Roberts, la care a lucrat încă de la fondarea lui Digital Anvil, în 1997.



ADIO, DAR RĂMÂN CU TINE Chris Roberts părăsește firma Digital Anvil, cumpărată de Microsoft, dar rămâne pentru consiliere de partea ex-colegilor săi.

Un portal relansat cu succes

Click&Go! aniversează 2 ani de prezență pe Web-ul românesc

Click&Go!, unul dintre primele dar și cele mai dinamice portal-uri din România, aniversează 2 ani de prezență pe Internet. Creat la începutul anului 1999 și relansat în toamna anului 2000 Click&Go! apropie zilnic de Internet zeci de mii de utilizatori.

În momentul de față Click&Go! oferă cel mai diversificat conținut informativ din Internetul românesc combinat cu soluții tehnice avansate. Mai mult, o echipă dedicată full time contribuie permanent la dezvoltarea portalului. O latură importantă din succesul Click&Go! o constituie parteneriatul cu furnizorii locali de informații, conținut și servicii. Prin colaborarea eficientă cu operatori locali Click&Go! reușește să promoveze și să propage rapid serviciile existente pe piață, să ofere utilizatorilor de Internet experiența de servicii universale (one stop shopping) construindu-și astfel propria comunitate. În august 2000, Click&Go! devine societate comercială cu capital majoritar străin: în urma unei importante investiții a unui grup străin, la 01.08.2000 a luat naștere Click&Go Internet SRL, societate comercială cu capital majoritar străin, având ca scop dezvoltarea portalului Click&Go! Din septembrie 2000, Click&Go! a lansat o nouă versiune a site-ului.



ATRATIV ȘI UTIL. Click&Go! apropie zilnic de Internet zeci de mii de utilizatori.

Click&Go!					
Chat	(http://chat.click.ro)	Search	(http://search.click.ro)	Jobs	(http://jobs.click.ro)
Forum	(http://forum.click.ro)	Domain Register	(http://register.click.ro)	English	(http://english.click.ro)
Psiho	(http://psiho.click.ro)	Mail	(http://mail.click.ro)	Felicitari	(http://felicitari.click.ro)
WAP	(http://wap.click.ro)	Cinema, TV si teatru	(www.cinemania.ro)	Imobiliare	(http://imobiliare.click.ro)



Câștigă Legislația 2000

Răspundeți corect la următoarele întrebări și puteți fi câștigătorul unui CD-ROM sub licență **Legislația 2000**. Expediați-ne răspunsurile împreună cu talonul de mai jos, cu datele dumneavoastră. Extragerea câștigătorului va avea loc la data de 25.03.2001 ora 12:00 la sediul firmei Leru Com srl, prin tragere la sorți.

1. Ce act normativ reglementează, pentru prima dată în România, regimul taxei pe valoarea adăugată și la ce dată a fost emis?
.....
2. Care sunt simbolurile justiției?
.....
3. Pe cine îl considerați cel mai important diplomat al României din toate timpurile?
.....

Numele _____ Prenumele _____

Adresa _____

Telefon _____ Profesia _____ Vârsta _____

Configurația calculatorului:

- hard disc
- frecvența procesorului
- memoria RAM.....

Puteți câștiga Legislația 2000. Credeți-ne, aveți nevoie de ea!

Decupați acest talon purtând sigla Leru Com și expediați-l la oricare din următoarele adrese:

- prin fax: nr. 059/446.040
- prin poștă: 3700, Oradea, Bd. Dacia nr. 121, bl. B1, sc. E, ap. 6
- prin e-mail: leru@rdsor.ro

Și tu meriți imunitate!



PE ȘLEAU



Gata cu bâlciul

Andrei Ritok Schotsch

Redactor Hardware

Firma 3dfx a tras deja frâna de alarmă în luna decembrie, căci uzina de producție din Mexic a însemnat cheltuieli prea mari. Nu de mult, conducerea 3dfx le-a recomandat acționarilor săi vânzarea completă către Nvidia. Firma se va desființa. Preț: 112 milioane dolari pentru toate drepturile asupra numelui, tehnologiei și a departamentelor de producție și de dezvoltare. Să sperăm că ritmul în care apar noile produse

3dfx a capitulat. Concurentul Nvidia a cumpărat legendarul producător de plăci grafice.

grafice pe piață va încetini puțin. De ce? Pentru că nu doar atelierele de vârf de software să poată exploata la maximum posibilitățile hardware-urilor noi. E de dorit ca și jocurile planificate pe un termen mai

lung de producție să nu iasă pe piață prea târziu, când ar fi deja învechite din punct de vedere grafic, căci pe piață se găsesc deja plăci grafice mult mai performante decât cele necesare jocurilor respective. Dumneavoastră ce părere aveți? De ce jocurile 2D ca Diablo 2, The Sims & Co. au un succes atât de mare? Bineînțeles, deoarece oferă încă multă satisfacție și pe PC-urile mai vechi. Dacă tehnologia grafică evoluează atât de rapid, atunci jucătorii mai economi, aflați sub stresul reutilării PC-ului, vor apela mai devreme sau mai târziu la alte mijloace. Cum să ne bucurăm de cea mai dihai placă grafică, dacă peste două luni nu mai înseamnă decât fier vechi? Sperăm, totuși, ca Nvidia să poată utiliza cum trebuie moștenirea de la 3dfx și că Ati, Matrox și VideoLogic își vor adjuca și ei o felie din prăjitură.

3dfx e istorie, căci producătorul de plăci grafice a fost vândut concurenței de la Nvidia. Care sunt perspectivele de pe piața plăcilor grafice?

Digital sună mai bine

O placă de sunet ieftină cu ieșire digitală

Pe lângă mufele obișnuite (de microfon, line in, gameport și line out stereo), SoundSystem 512i digital de la Terra Tec deține o a doua ieșire, prin care pot fi conectate patru boxe. Pentru ca jocurile să poată utiliza aceste patru surse de sunet, placa suportă standardele 3D Sound EAX, A3D 1.0, precum și DirectSound3D încorporat în DirectX. Deosebit la această placă nouă este ieșirea optică digitală. Cu acesta puteți, de exemplu, livra datele unui software DVD player către un decodor extern sau să le înregistrați pe mini disk. Placa este livrată cu un pachet software, în care, printre altele, se găsește și Wavetabel Synthesizer S-YXG50 de la Yamaha. SoundSystem 512i digital costă 40\$.

■ PRODUCĂTOR TerraTec
■ WWW www.terratec.com

■ **SUNET CLAR**
SoundSystem 512i digital poate livra prin ieșirea digitală și sunet DVD.



Boxe pentru începători

Sistem audio ieftin cu subwoofer

Cambridge SoundWorks SBS35 este un sistem de sunet cu două boxe active foarte mici. În afară de potențiometrul de volum și un comutator ieșire-intrare, pe cutiuțele gri nu se mai găsesc alte elemente. Fiecare boxă dispune de câte 2,5 wați putere nominală (RMS). Pe lângă SBS35, Creative mai are în program și Cambridge SoundWorks SW310. Alături de cei doi sateliți cu câte 4,5 wați, mai dispune și de un subwoofer cu 12 wați. Puteți plasa sateliții printr-un sistem de prindere direct pe pereți, iar basul poate fi reglat direct la subwoofer. Sistemul SBS35 costă aproximativ 17\$, în timp ce sistemul cu suport subwoofer costă 57\$.

■ PRODUCĂTOR Creative ■ WWW www.creative.com



■ **MIC ȘI EFICIENT**
SW310 dispune pe lângă cei doi sateliți de câte 4,5 wați și de un subwoofer de 12 wați.

Un mouse care clipește

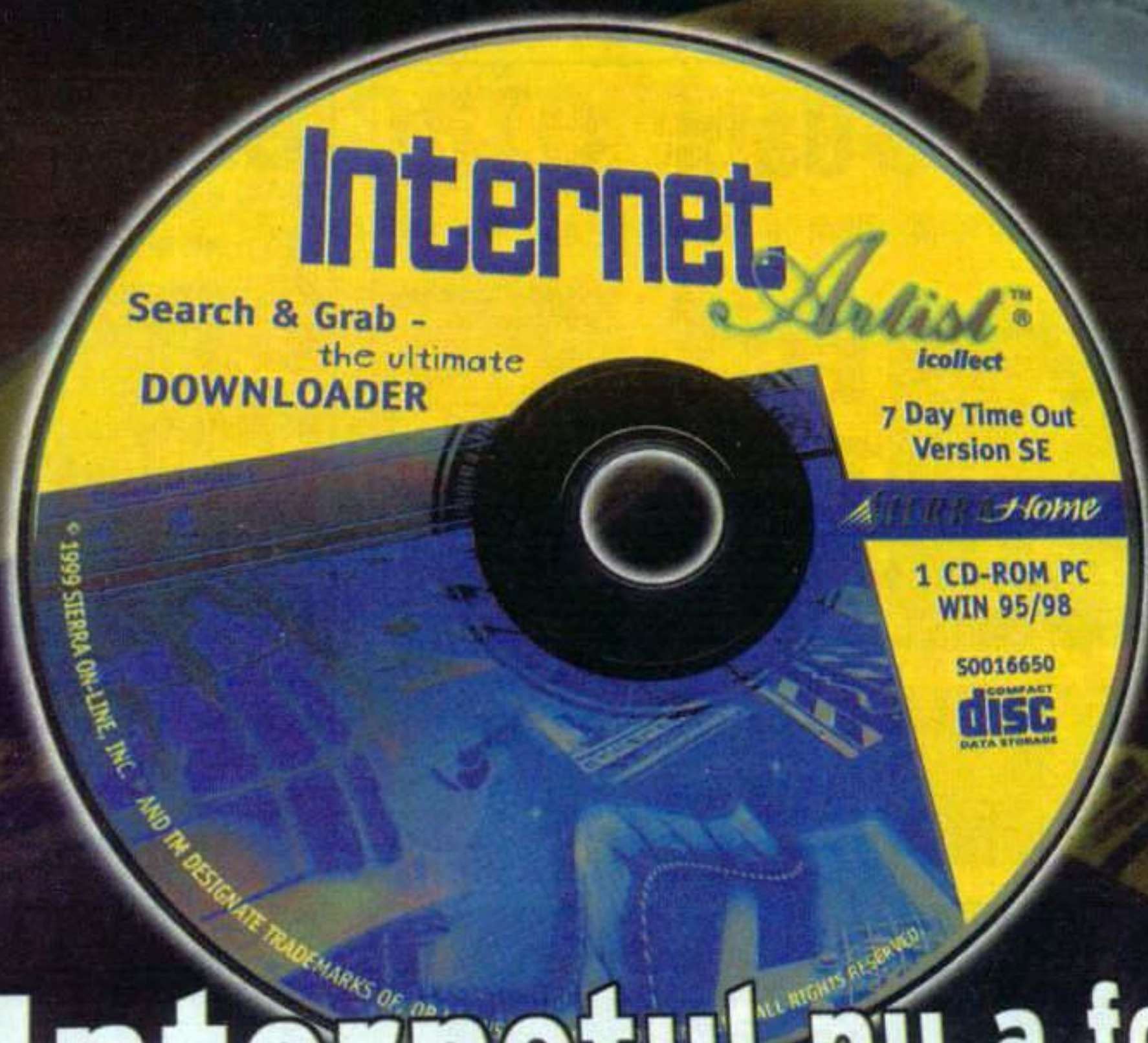
Mouse-ul vă semnalează primirea de e-mail

Sobornit. Mai mult, prin semnalizare acustică și optică micuțul rozător USB vă pune în gardă la receptarea unui e-mail nou. Cum funcționează acest lucru? Software-ul inclus în pachet trebuie setat ca un client de e-mail. Intervalele în care mouse-ul verifică poșta pot fi setate liber. Pe lângă serviciul de poștaş, mouse-ul lucrează și ca un periferic optic. Grație celor trei taste și a unui wheel, este bun nu numai pentru utilitățile Windows, ci și pentru jocuri. Stângacii vor jubila grație designului simetric al mouse-ului. Ednet Optical Mouse în versiunea cu e-mail costă 35\$. Modelul fără această funcție se vinde la prețul de 30\$.

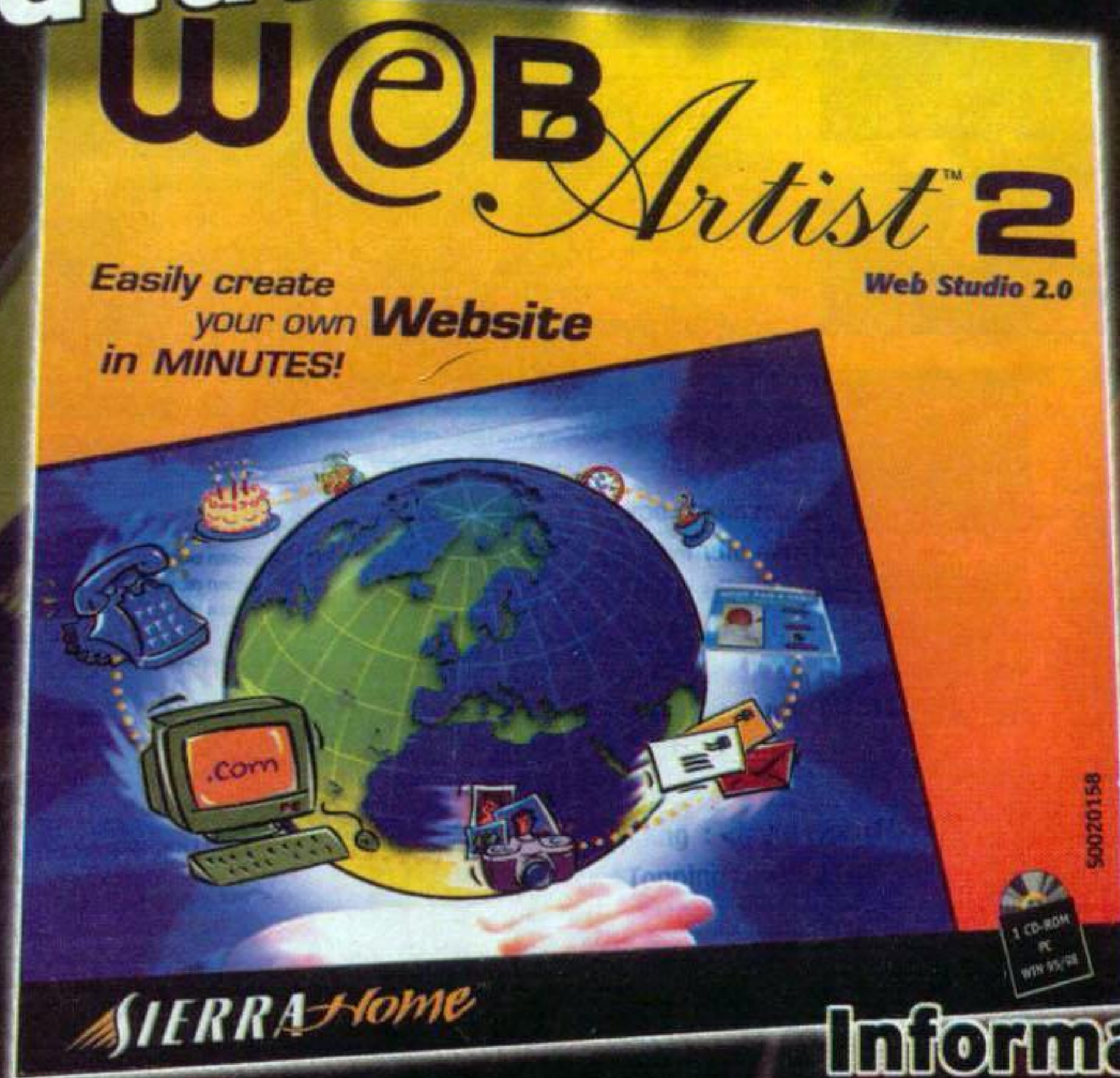
■ PRODUCĂTOR Ednet ■ WWW www.ednet-ag.com



■ **E-MAIL FOR YOU**
Ednet Optical Mouse poate fi utilizat la fel de bine și de stângaci.



**Internetul nu a fost niciodată
atât de aproape**



**Informații la:
tel. 059-479.661**

Topul cititorilor PC Games

Pentru a ști ce se joacă cu adevărat: lună de lună, aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games.

1

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2
(Westwood/Best Computers)
AI UN FOC?
Nu, dar poți să-ți aprinzi țigara la casa aia în fiăcări sau de la țeava încinsă a tunului meu.

2

DIABLO 2
(Blizzard/Monosit)
VII DES PE AICI? După următoarea luptă de pe Battle.net putem trece direct în Battle.bed.

3

TOMB RAIDER: CHRONICLES
(Core Design/Monosit)
SUNT ADEVĂRAȚI? Ai nevoie pentru ei de o legitimație de portarmă? Pot să-i ating cu mâna? Într-adevăr, sunt hot!

4

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
(Lucas Arts/Best Computers)
ESTI MAI CHIPESĂ DECÂT O MAMUȚĂ! Complimentul e inspirat, dar nu funcționează nici la primate, nici la pirați, nici la giuguleală și nici în grădina de vară.

5

BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN
(BioWare/Best Computers)
LA TINE SAU LA MINE? Bun sau rău? Pitic sau ork? A fi sau a nu fi? De fapt, pentru mine-i tot una.

6

FIFA 2001
(EA Sports/Best Computers)
PARCĂ NE CUNOAȘTEM DE UNDEVA Așteaptă, nu fugi! Și ia-ți mâinile din careul meu de 16!

7

UNREAL
(Epic/Monosit)
POT SĂ TE INVIT LA MASĂ? Aici după colț e un Na Pali, care servește cel mai apetisant! Skaarj din oraș.

8

PATRIZIER 2
(Ascaron/Monosit)
FRUMOS COSTUM E atât de decent. Sper că nu ai uitat cheia de la centura de castitate...

9

AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
(Ensemble Studios/Microsoft)
GE CAUȚI AICI SINGURĂ? Trei nave de luptă pline cu marinari, care călătoresc de trei luni? Trebuie să pleci!

10

THE SIMS: LIVIN' IT UP
(Maxis/Best Computers)
DESTUL! Mai bine mă duc acasă la femeia mea sim-patică. Oricum, cu textele astea tâmpite nu agăț nici o tipă.

11

THE SIMS
(Maxis/Best Computers)

12

UNREAL TOURNAMENT
(Epic/Best Computers)

13

AGE OF EMPIRES 2
(Ensemble Studios/Microsoft)

14

SUDDEN STRIKE
(Fireglow/CDV)

15

GRAND PRIX 3
(MicroProse/Monosit)

16

NHL 2001
(EA Sports/Best Computers)

17

DEUS EX
(Ion Storm/Monosit)

18

STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE
(Raven/Monosit)

19

HALF-LIFE (DT.)
(Valve/Monosit)

20

RCT: LOOPY LANDSCAPES
(Chris Sawyer/Monosit)

7

Loc

7

11

Modificarea față de luna trecută

▲ In urcare

— Nemodificat

▼ In coborâre

Locu din luna trecută

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games:

Joc	Procent
BLACK & WHITE	24%
COMMANDOS 2	16%
SETTLERS 4	15%
DIABLO 2 ADD-ON	12%
DESPERADOS	11%
WARCRAFT 3	10%
HALO	7%
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	6%
ANNO 1503	4%
MAFIA	2%

FĂRĂ ODIHNĂ Majoritatea cititorilor așteaptă în continuare Black & White.

TOP 10 ROMÂNIA

- AGE OF EMPIRES 2
- DIABLO 2
- DEUS EX
- NEED FOR SPEED: PORSCHE
- THE SIMS LIVIN' IT UP
- FIFA 2001
- ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
- GRAND PRIX 3
- C&C RED ALERT 2
- GUNMAN

TOP 10 UK

- WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
- CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 00/01
- THE SIMS
- C&C: RED ALERT 2
- THE SIMS: LIVIN' IT UP
- PROJECT: I.G.I.
- ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
- COLIN MCRAE RALLY 2.0
- FIFA 2001
- HITMAN: CODENAME 47

TOP 10 USA

- ROLLERCOASTER TYCOON
- THE SIMS
- ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES
- THE SIMS: LIVIN' LARGE
- WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
- BARBIE PET RESCUE
- C&C: RED ALERT 2
- WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2
- BARBIE MAGIC GENIE BOTTLE
- FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE

TOP 10 DEUTSCHLAND

- GUNMAN CHRONICLES
- DER PATRIZIER 2
- FIFA 2001
- TOMB RAIDER: DIE CHRONIK
- HITMAN: CODENAME 47
- FLUCHT VON MONKEY ISLAND
- AGE OF EMPIRES
- C&C: ALARMSTUFE ROT 2
- COSSACKS: EUROPEAN WARS
- MOORHUHN 2

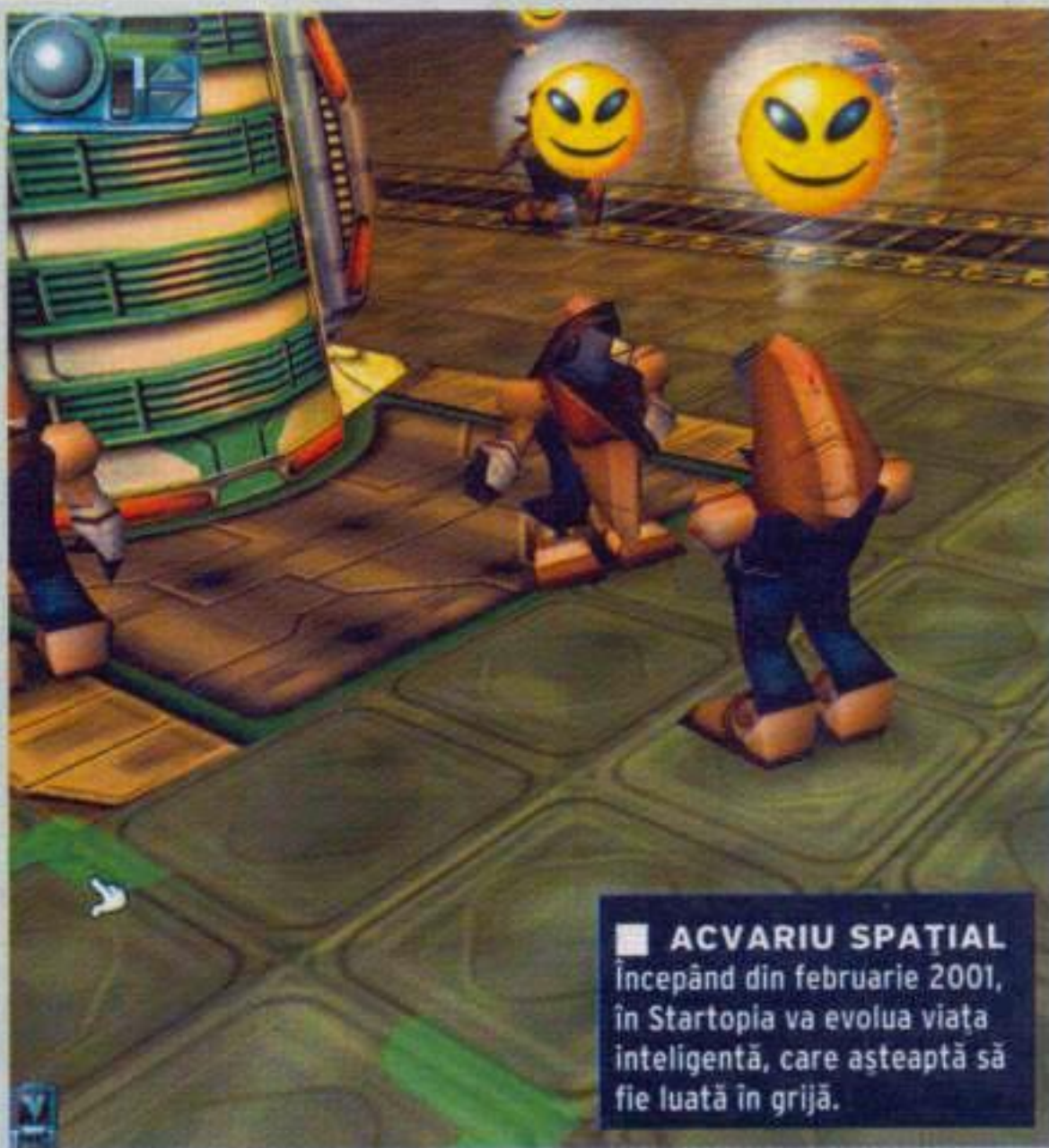
Dacă doriți să participați și dvs. la topul jocurilor din România, scrieți-ne pe adresa:
Simion Bărnăuțiu, nr. 30, bl. Pb. 9, ap. 3, 3700 Oradea, jud. Bihor, sau e-mail:
redactie@pcgames.ro
 Cititorul al cărui clasament se va apropia cel mai mult de clasamentul final va fi premiat.

24 PC Games februarie 2001

www.pcgames.ro

Lista de așteptare în ianuarie

În fiecare lună găsiți în PC Games știri cu toate evenimentele importante și termenele de lansare



■ **ACVARIU SPAȚIAL**
Începând din februarie 2001, în Startopia va evolua viața inteligentă, care așteaptă să fie luată în grijă.

Lansările

Iunii

Ma 02.01	Proaspăt la start: F1 WORLD GRAND PRIX 2000
Ma 02.01	Bine înfipț în pedale: FREESTYLE BMX.
Ma 02.01	STAR WARS RACER la preț redus.
Mi 03.01	De la TV la PC: DEEP SPACE 9 - THE FALLEN.
Mi 03.01	Colonizați într-o lume îndepărtată: AMERICA.
Jo 04.01	Groază cu metodă: BLAIR WITCH 3.
Jo 11.01	Un adventure comic: STUPID INVADERS.
Mi 17.01	Controlați prețurile la benzină cu OIL TYCOON.
Jo 25.01	Apare de data aceasta? SIMON 3D.

Acțiune

Alone in the Dark 4.....	Trim. 2 2001
C&C: Renegade	Trim. 1 2001
Clive Barker's Undying	martie 2001
Dragonriders of Pern	martie 2001
Duke Nukem Forever	Trim. 2 2001
Dungeon Siege	Trim. 2 2001
Evil Dead	aprilie 2001
Evil Twin	martie 2001
Galleon	martie 2001
Hallo	Trim. 4 2001
Hidden & Dangerous 2	Trim. 3 2001
Loose Cannon	Trim. 1 2001
Mafia	martie 2001
Max Payne	Trim. 3 2001
Oni	martie 2001
Operation Flashpoint	Trim. 1 2001
Red Faction	mai 2001
Severance: Blade of Darkness	februarie 2001
Team Fortress 2	Trim. 2 2001
Yager	Trim. 4 2001

Aventura

Anachronox	Trim. 2 2001
Armalion	Trim. 4 2001
Diablo 2: Expansion Set	Trim. 2 2001
Divinity	Trim. 1 2001
Gorasul	Trim. 1 2001
Gothic	martie 2001
Myst 3: Exile	Trim. 1 2001
Neverwinter Nights	mai 2001
Pool of Radiance 2	Trim. 1 2001
Shadowbane	iunie 2001
Stonekeep 2	Juni 2001
Stupid Invaders	ianuarie 2001
Summoner	aprilie 2001
The REAL Neverending Story	Trim. 1 2001

Sport

Anstoss Action	Trim. 1 2001
F1 Racing Championship	februarie 2001
NBA Live 2001	februarie 2001
Need for Speed: Motor City	Trim. 1 2001
Williams F1 Team Racer	Trim. 1 2001
World Sports Cars	Trim. 2 2001

Simulatoare

Aquanox	Trim. 1 2001
BI - The Dark Space	Trim. 1 2001
Comanche 4	Trim. 1 2001
Freelancer	Trim. 4 2001
Harpoon 4	Trim. 2 2001
IL-2 Sturmovik	Trim. 1 2001
I-War 2	Trim. 2 2001
Silent Hunter 2	Trim. 1 2001

Strategie

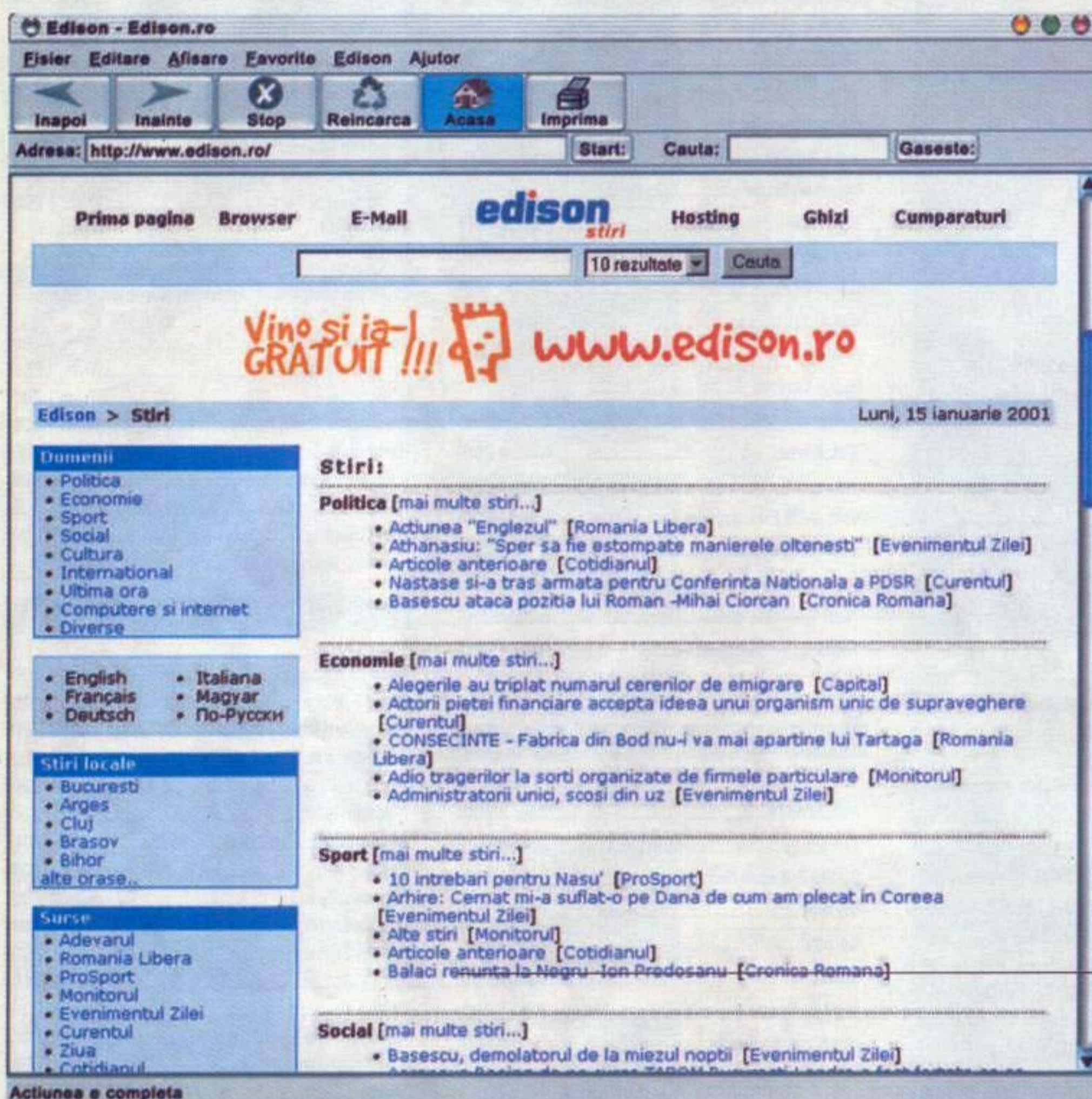
Anno 1503	Trim. 2 2001
Black & White	martie 2001
Bundesliga Manager X	martie 2001
Commandos 2	martie 2001
Der Clou 2	Trim. 1 2001
Industry Giant 2	Trim. 1 2001
Desperados	martie 2001
Settlers 4	februarie 2001
Cultures 2	martie 2001
Empire Earth	Trim. 2 2001
Fallout Tactics	Trim. 1 2001
Fritz 7.0	februarie 2001
Golem	februarie 2001
Republic: The Revolution	Trim. 1 2001
Star Trek: Away Team	Trim. 1 2001
Startopia	februarie 2001
Theme Park Manager	februarie 2001
Three Kingdoms	februarie 2001
Unborn	Trim. 1 2001
WarCraft 3	2001
Warrior Kings	Trim. 2 2001
Wiggles	mai 2001
Z: Steel Soldiers	februarie 2001

■ FAZA TARE SE AMÂNĂ

NBA Live 2001 a fost amânat pentru martie. Marii jucători din poligoane trebuie să se mai încălzească.

Internet ușor și simplu ...www.edison.ro

Centrată pe nevoile specifice ale utilizatorului român de Internet, firma Coltronix și-a propus să rezolve aceste probleme printr-un nou produs: edison.ro.



"Internet ușor și simplu!" este un logo cu care utilizatorii de Internet din România au început deja să se obișnuască.

Pornind de la această premiză, echipa edison.ro a creat un

produs ușor de folosit atât de cei pasionați de acest domeniu, cât și celor mai puțin familiarizați cu Internetul. edison.ro își propune să fie folosit atât ca sursă de informații cât și ca ghid de navigare pe Internet. Informația proaspătă,

concentrata din foarte multe surse va determina vizitatorii edison.ro să revină în mod regulat. Astfel, edison.ro oferă informații de genul:

- știri de la cel puțin 64 de ziare și reviste locale și centrale, structurate pe domenii, regiuni și localități
- informații meteo pe regiuni din peste 93 de localități: temperaturi, condiții, presiune atmosferică, prognoze
- cotații valutare ale BNR și ale principalelor bănci comerciale și case de schimb valutar din România
- ghizi specializați din diferite domenii, cum ar fi: afaceri și comerț, computere și Internet, turism, sănătate, politică și administrație și multe altele.

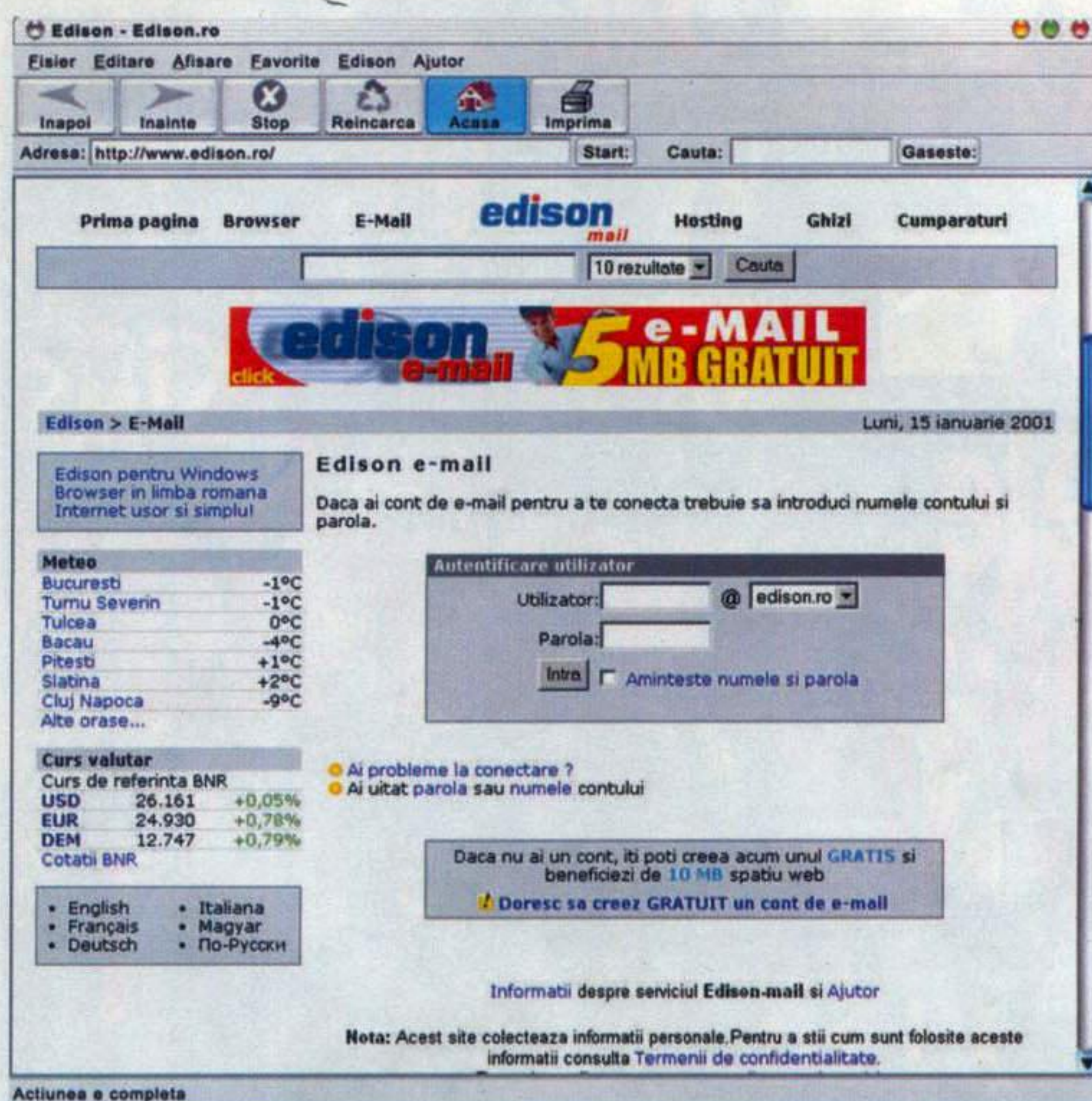
Navigare eficientă

Cei care vizitează edison.ro pot beneficia gratuit de servicii e-mail (poșta electronică) și Web Hosting pentru paginile personale (găzduire pagini web). Serviciul e-mail este foarte bine structurat și permite o mulțime de opțiuni care vin în sprijinul celui care îl utilizează, inclusiv accesul la cont printr-un client de mail pentru Windows (exemplu Outlook Express). Design-ul plăcut, simplu și aerisit precum și modul de funcționare al acestui site asigură eficiență, rapiditate și ușurință în navigare. Fiecare pagina se încarcă foarte rapid, chiar dacă în spatele ei se află baze de date impresionante prin volumul de informație stocat.



TEAMWORK

Iată cine se ascunde în spatele logo-ului „Internet ușor și simplu”.



ÎN PAS CU TIMPURILE Navigarea pe Internet este astăzi o necesitate pentru oricine înțelege ideea satului global.

Un produs absolut nou pe care edison.ro îl pune la dispoziția utilizatorilor de Internet din România este programul de navigare în limba română.

Navigarea în edison.ro este extrem de simplă, vizitatorul având în permanență posibilitatea de a pleca într-o altă categorie sau de a se întoarce de unde a plecat. Pe tot parcursul vizitei sale în edison.ro, utilizatorul are la dispoziție trimiteri către paginile importante ale site-ului, astfel riscul de a se pierde în informații este eliminat. Pe lângă informațiile oferite, edison.ro beneficiază de un motor de căutare performant axat pe două tipuri de căutare în Internet: căutare proprie în bazele de date interne și meta-căutare (adunarea rezultatelor de la mai multe motoare de căutare internaționale, eliminarea duplicatelor și ierarhizarea lor în funcție de numărul de răspunsuri/criteriu oferite de motoarele interogate). Astfel, dacă veți solicita motorului de căutare edison să vă găsească cuvântul "cadouri", el vă va oferi în prima fază rezultatele aflate în baza de date proprie, iar dacă aceste rezultate nu sunt ceea ce doriți, aveți posibilitatea de a căuta cu ajutorul edison.ro, folosind motoarele de căutare internaționale, cuvântul dorit.

Rezultatele meta-căutării vor fi ierarhizate în funcție de numărul de răspunsuri oferite de motoarele interogate pentru cuvântul căutat, astfel venind în ajutorul utilizatorului nu numai prin listarea unor rezultate, ci îndrumându-l pe acesta către cele mai bune adrese de Internet pentru criteriul de căutare ales.

Browser în limba română

Un produs absolut nou pe care edison.ro îl pune la dispoziția utilizatorilor de Internet din România este un program de navigare (browser) în limba română. Insuficienta utilizare a Internetului în România este motivul pentru care echipa edison.ro consideră necesară existența acestui produs. Dincolo de dificultățile financiare ridicate de accesul la Internet, acolo unde acest acces există, apar alte probleme. Utilizatorii obișnuiți, fără cunoștințe - sau cu slabe cunoștințe - în domeniu, găsesc destul de dificilă utilizarea unui program de navigare într-o limbă străină. Și nici nu pot

valorifica la maxim informația obținută via Internet, în măsura în care nu înțeleg complet și corect conținutul acestei informații. Programele de computer dificile și pretențioase din punct de vedere tehnic, ca și selecția conținutului fără legătură cu opțiunile clienților completează această listă. Acest browser poate fi descărcat foarte simplu de fiecare vizitator, de la adresa <http://www.edison.ro/edisonwin/download.php>.

Tot ce are de făcut utilizatorul este să aducă programul de instalare în computerul său, apoi printr-un dublu clic pe program, acesta se va instala automat. Echipa edison.ro a acordat o atenție deosebită părții grafice, acest browser beneficiind de un aspect plăcut și ergonomic, fapt ce conferă ușurință în utilizare începătorilor în domeniul Internet, persoanelor care nu au cunoștințe de limba engleză, celor cu experiență în domeniu, care nu au timp de configurații complicate dar și celor cu simț artistic. El permite folosirea mai multor skinuri (aspecte grafice) în funcție de preferințele fiecărui utilizator. Un alt punct forte al edison.ro este traducătorul de text din limba engleză în limba română. Cei care vor folosi acest instrument vor putea traduce nu numai cuvinte sau expresii tip, ci pur și simplu, după introducerea întregului text în limba engleză și apăsarea butonului "Tradu", vor obține o versiune în limba română a textului original. Începând cu luna ianuarie 2001, acest traducător va fi integrat în browserul edison și toate paginile web în limba engleză vor fi traduse automat păstrând elementele grafice și de design inițiale, nealterate. edison.ro își propune ca în primele trei luni de la lansare, să genereze aproximativ 20.000 pagini zilnic și 40.000 mesaje e-mail, iar spre sfârșitul anului viitor sperăm să ajungem la 50.000 pagini și 80.000 mesaje e-mail zilnic. Dorința echipei edison.ro este de a oferi utilizatorului român posibilitatea de a exploata la maxim. Internetul, un instrument devenit esențial, și de a-și aduce contribuția la crearea unei culturi Internet în România.

a consemnat Ionuț Ghionea



O dată cu trecerea în noul mileniu, tragem linie și vedem ce s-a petrecut în anul 2000 pe piața jocurilor. Nu vom trece în revistă toate jocurile apărute și nici cele așteptate cu disperare, care nu au fost lansate din diferite motive. Trebuie să amintim, totuși, ca în 2000 au apărut numeroase continuări la jocuri de succes, unele dintre ele purtând nume răsunătoare precum Diablo 2, Settlers 4, Need For Speed Porsche, FIFA 2001, Dungeon Keeper 2, Earth 2150, Baldur's Gate 2, Grand Prix 3, Red Alert 2, MDK 2 și multe, multe altele.

Cartoane lucioase în loc de inovații

Multe idei noi, în diferite combinații, au fost implementate în jocuri precum *Submarine Titans*, *NOX*, *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, *Deus Ex*, *Rune*, *Icewind Dale*, *StarTrek Elite Force*, *Vampire The Masquerade*, *Sudden Strike* sau *Metal Fatigue*. Anunțate cu date sigure de apariție în vara sau toamna anului trecut, jocuri precum *Warcraft 3*, *Commandos 2*, *Half Life 2*, *Unreal 2* au fost amânate la nesfârșit, chiar și în

acest moment data lor de apariție fiind nesigură. Am primit, însă, tot felul de informații despre ele, de cele mai multe ori din surse neoficiale, care făceau valuri pe forumurile de discuții, până la urmă fiind confirmate de producători, printr-un comunicat de presă. Tindem să credem că aceste zvonuri sunt lansate tot de producători, pentru a se menține în topul știrilor din reviste și în discuțiile on-line ale fanilor. Deseori se întâmplă ca după luni sau ani de

așteptare, jocul, împachetat în cutie lucioasă de carton, cu manual trilingv și două-trei CD-uri, nu este decât un remake slab al unei versiuni anterioare, din care nici măcar nu au fost eliminate bug-urile inițiale. Se aduce puțină grafică mai îngrijită, ceva opțiuni și unități noi, eventual se schimbă 15% din engine, câteva lumini volumetrice și alte efecte speciale vizuale și auditive și gata, noul joc este lansat pe piață în urma unei campanii care ni-l prezintă drept cea mai revoluționară și inovativă realizare a casei de jocuri X sau Y. Vândută în mii de exemplare în toata lumea, noua inovație are nevoie curând de câteva patch-uri pentru a-l face stabil în rețea, pentru a-i putea schimba rezoluția fără a fi nevoie de reinstalarea sistemului Windows sau pentru a-l face să suporte și hărțile incluse în ultimul moment pe CD dar, care au fost uitate la compilarea finală. Și dacă tot se cârpește jocul, de ce să nu se includă și câteva arme noi, sau măcar cele existente să funcționeze corect, personaje

Vă prezentăm mai jos cele mai vândute jocuri ale anului 2000 prin rețeaua Best Computers:

1. Need for Speed: Porsche
parțial localizat în România
2. The Sims
parțial localizat în România
3. Red Alert 2
parțial localizat în România
4. Baldur's Gate 2
parțial localizat în România
5. Compilația Biggest Names, Best Games 3 (conține: FIFA 99, Need for Speed 4, Superbikes '99, Alpha Centauri, FA Premier League Manager 2000, DUNE 2000)
parțial localizat în România
6. Compilația Biggest Names, Best Games 4 (conține: Dungeon Keeper 2, Sports Car GT, System Shock 2, Wing Commander Prophecy Gold, World War 2 Fighters, World Cup Cricket)
parțial localizat în România
7. FIFA 2001
parțial localizat în România
8. FIFA 2000
parțial localizat în România
9. Total Annihilation
parțial localizat în România
10. Tiberian Sun
parțial localizat în România

să nu mai treacă prin pereți sau să nu-și mai privească timp adversarii. Când numărul de patch-uri este jenant de mare, se scoate un add-on, tot în cutie lucioasă și manual trilingv, pe un CD, la numai jumătate de preț din jocul original. Cele mai multe add-on-uri repară elegant bug-urile care nu trebuiau să existe de la bun început, dar aduc și editoare de nivele sau de personaje, hărți multiplayer și arme noi, se mai schimbă și grafica. Unele add-on-uri sunt stand-alone sau au nevoie de jocul original pentru a se instala și rula.

Onestitate și piraterie

Vestea tristă este că versiunile pirat nu mai suportă patch-uri sau add-on-uri. Pirații își realizează singuri diferitele "release"-uri, astfel încât să includă și ei ultimele noutăți. În România situația este cât se poate de roză: versiunile pirat se vând prin anunțuri la mica publicitate sau în piețele de păsări, alături de casete audio, covoare și îmbrăcăminte. La prima vedere, s-ar părea că nimeni nu mai este interesat în a cumpăra un joc original, cu toate că este localizat (chiar și parțial) în limba română. Best Distribution dovedește contrarul, trimițându-ne la redacție topul celor mai bine vândute 10 jocuri în anul 2000 în România.

Spațiu pentru brainstorming

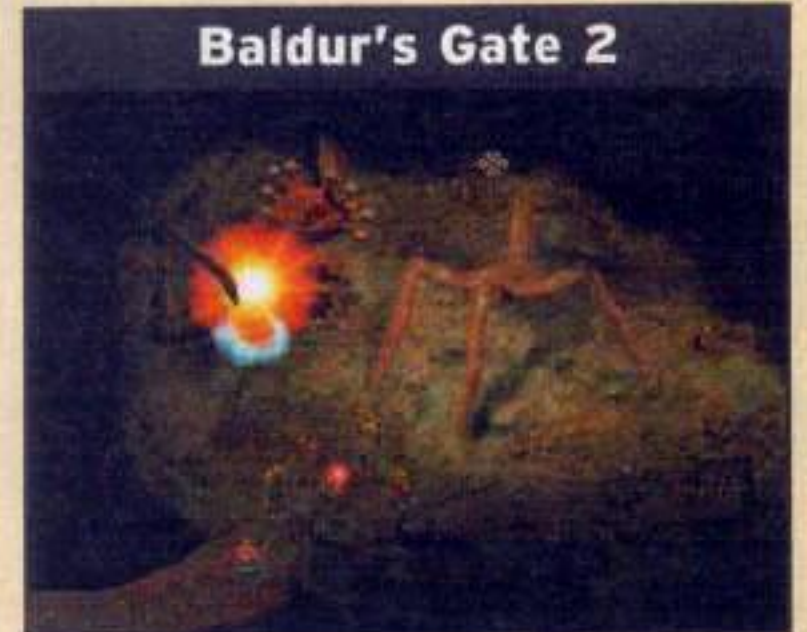
Nu trebuie să uităm că și firmele românești au început să lucreze la jocuri, unele dintre ele fiind chiar în stadiul de finalizare. Mai mult, s-a dovedit (cel puțin prin interviurile și prezentările pe care le-am realizat de-a lungul anului 2000) că românii au idei, au cunoștințe, știu să creeze ceva care să se măsoare cu producțiile occidentale. Din păcate, la noi lipsesc banii atât de necesari plătirii programatorilor și graficienilor, ca să nu mai vorbim de publicitatea absolut necesară unui asemenea proiect. De-a lungul anului 2000, PC Games România s-a străduit să prezinte toate creațiile valoroase și, cum s-a văzut, nu sunt deloc puține. Promitem că și în 2001 să continuăm prezentarea creațiilor autohtone care, cândva s-ar putea să concureze cu cele ale marilor companii internaționale. Așteptăm mail-urile voastre la adresa: pamgrup@rdsor.ro și veți avea sprijinul revistei noastre în realizarea obiectivului pe care vi l-ați propus, indiferent dacă acesta este un joc, un engine sau un motor grafic.

a consemnat Ionuț Ghionea

Deus Ex



Baldur's Gate 2



Diablo 2



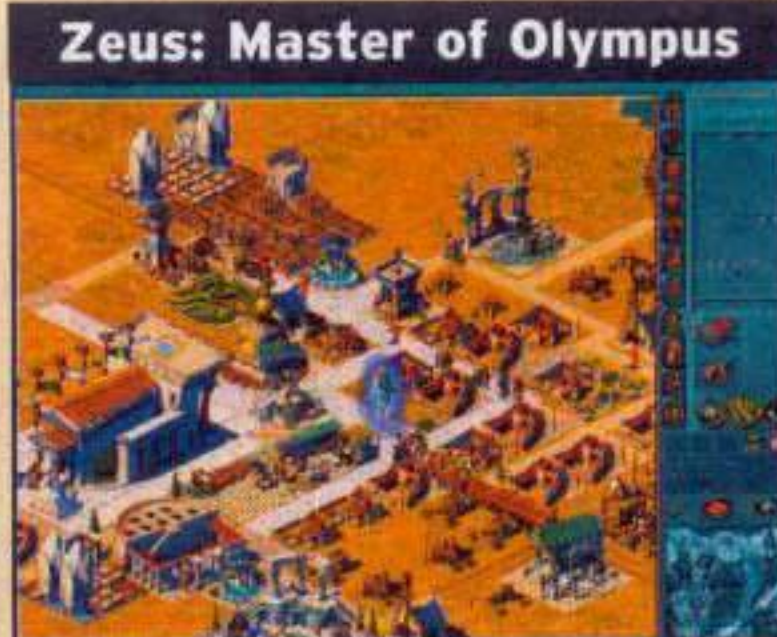
Age of Empires 2



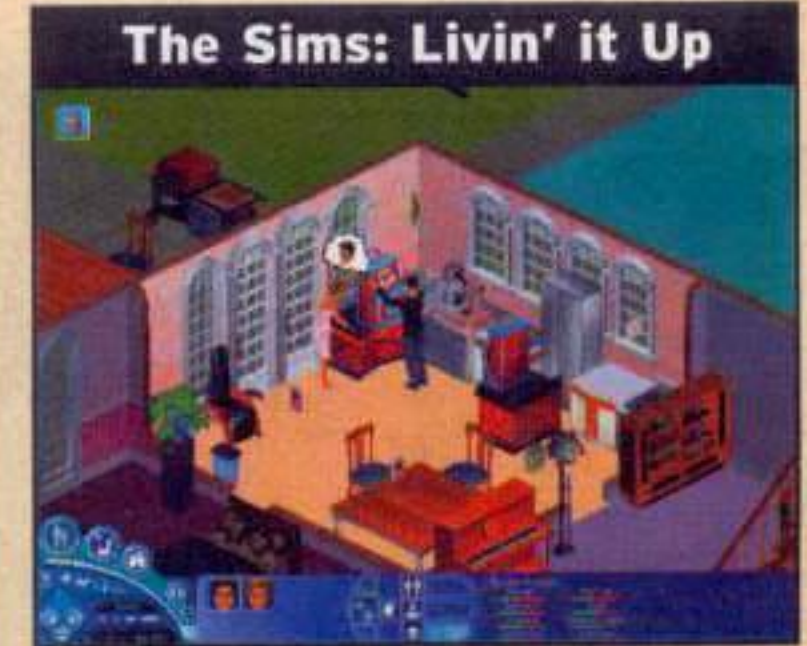
C&C: Red Alert 2



Zeus: Master of Olympus



The Sims: Livin' it Up





92%



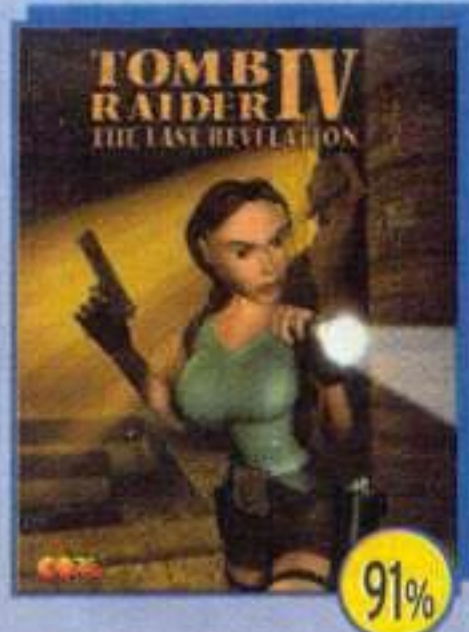
92%



91%



91%



91%



91%

În oglinda retrovizoare

Nouă numere, însemnând pentru PC Games un an de prezență pe piața românească. Vă invităm să aruncați o privire retrospectivă împreună cu noi asupra anului ce a trecut, trecând în revistă hituri și eșecuri ale lui 2000, surprize mai mult sau mai puțin agreabile, amănunte nostime din culise.

Gluma cu cea mai lungă perioadă de pregătire

Cu ocazia expoziției de jocuri E3 din 1997, jocul *Daikatana* al lui John Romero este anunțat pentru sfârșitul aceluiași an. Trec mai bine de 37 de luni, timp în care plouă cu maliții legate de așteptarea care nu se mai termină, și apare capodopera - o dezamăgire din multe puncte de vedere, ca o ultimă poantă.

Seria cea mai săracă în inovații

Might & Magic dovedește în cea de-a opta sa apariție că pentru continuarea unei serii modificările nu sunt absolut necesare. În pofida graficii inacceptabil de grosolane, tip 1996, a misiunilor neinspirate și a tam-tam-ului, produsul ajunge pe rafturi. Ne luăm cu mâinile de cap.

Control forțat

O.K., ne dăm bătuți. An de an am așteptat de la noile ediții ale seriei *FIFA* un control liber configurabil, însă nici versiunea 2001 nu îndeplinește această cerință de la sine înțeleasă. Veteranii au învățat între timp manevrele pe de rost, dar începătorii cu siguranță nu sunt prea fericiți, din cauza controlului forțat.

Amânare de nevoie

„*Black & White* vine în

septembrie”, promitea cu sfințenie Peter Molyneux până la expoziția de jocuri E3. Erori curioase, de exemplu uitarea funcției de salvare, și integrarea ideilor ulterioare fac însă ca fanii să mai aștepte de nevoie până în martie.

Curse cu modelul standard

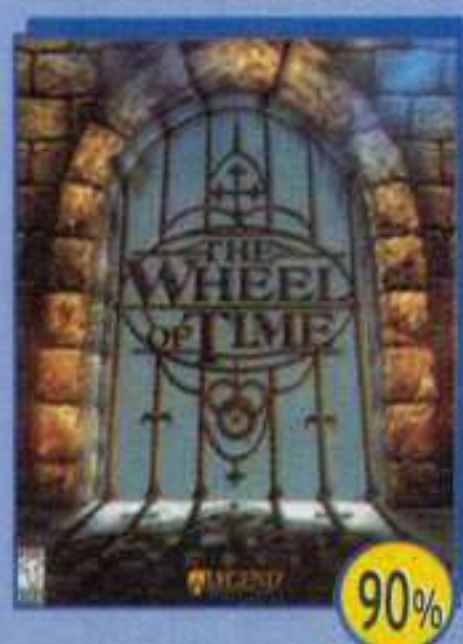
Nemulțumire în rândurile fanilor curselor: *Grand Prix 3* dispune de un singur model de bolid. Efectele meteo realiste și geniala fizică a conducerii fac totuși din jocul lui Geoff Crammond cel mai bun simulator de Formula 1 al anului.

Tipul cu cea mai învechită frizură

Oricare ar fi fost frizerul pe care l-a vizitat Gabriel Knight înaintea celei de-a treia aventuri, această tunsoare nu va dicta moda anului 2000. Rămâne un mister de ce are, totuși, un succes atât de mare în rândul modelelor virtuale.

Jocul cu cel mai mare conținut de plastic

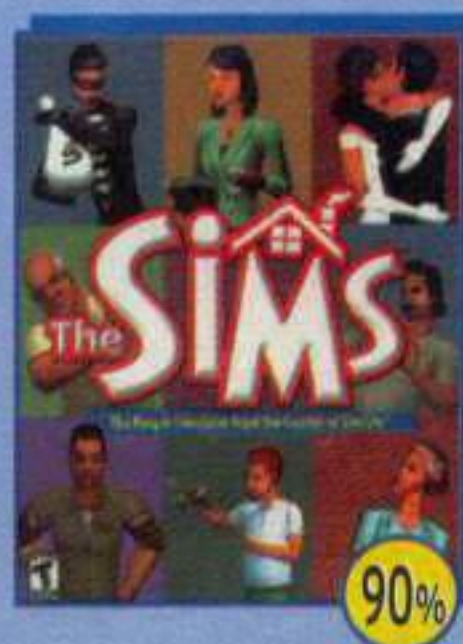
Cu *Hype: The Time Quest*, Ubi Soft readuce la viață figurile Playmobil. Visele copiilor se împlinesc, iar redactorii maturi se bucură de ocazie și se integrează cu cavalerul de jucărie în faimoase călătorii în timp.



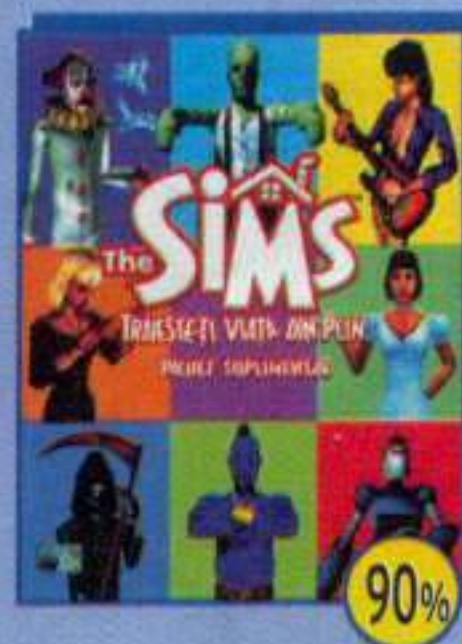
90%



90%



90%



90%



90%



89%

Pasărea anului

Povestea de succes a unei nesemnificative creaturi cu pene, care a făcut ouă de aur pentru Phenomedia.

Se spune că în Occident ar provoca pierderi în valoare de miliarde și că ar face ca oamenii de altfel pașnici să atace rațele din parcurile orașelor, pregătindu-le de friptură. Lagopus lagopus scotipus, numită de muritorul de rând Moorhuhn, adică găinușă de baltă, a avansat în rolul de protagonistă a unui joc PC. Mai puțin fascinante sunt însă faptele creaturii cu pene. Dacă vânătoria originală a găinușelor rula deja pe câteva mii de calculatoare, continuarea acestuia reușește să ajungă la nivelul record de 10.000.000 download-uri într-o singură lună. Și mai mari profituri a adus versiunea contra cost cu screensaver integrat. A doua parte a epopeii găinușelor de baltă a atins poziții fruntașe în topuri și realizează o afacere profitabilă. Noua clonă se numește Killerhuhn 3D. Dar ce-i mai pasă adevăratei găinușe? Grație înregistrării sale în atlasele zoologice, devine clasică.



Seria opuzată

Veteranii RPG trebuie să se abțină de la plâns. Avatarul ne părăsește pentru ultima oară la sfârșitul lui *Ultima: Ascension*. Seria inițiată în 1980 a stabilit de fiecare dată standarde noi ale genului. Ne consolăm cu gândul că Britannia trăiește mai departe online.

Jocul cu cea mai mare poftă de hardware

Ultima: Ascension devoră procesoare precum Piedone meniul unei taverne întregi, adică la o singură masă. Opera e frumoasă, dar la fel de fluidă ca niște cuburi de gheață.

Cel mai bun candidat pentru cel mai tâmpit quiz

South Park - Chef's Luv Shak ține să devină un quiz show distractiv, cu personajele renumite ale desenului animat South Park, prezentat de înțeleptul bucătar-șef, un adevărat natural born lady killer. În final devine un joc monoton, de tip întrebare-răspuns, pe care nu-l vrea nimeni.

Cel mai simplu principiu de joc

În jocul *Bigbrother* controlezi personajele din emisiunea de televiziune cum o făceați cândva cu *Pac Man*, printr-un labirint de complexitatea unui puzzle cu doar două componente, colectând obiecte.

Cel mai asexuat joc

În locul eroticii incitante și frivolității reconfortante, *Peep!*, jocul PC al emisiunii TV, este o penibilă colecție de joculețe de colectare, care nu putea fi făcut mai prost. Celor care au mai și dat bani pentru el le transmitem sincera noastră compasiune.

Cea mai dihai malmuțareală în chip de căsnicie

Speranțe noi pentru Adventure, un gen pe cale de dispariție: *Monkey Island 4* seduce prin bancurile geniale, comicul de situații și nu în ultimul rând prin veșnicele certuri familiale dintre anti-piratul Guybrush și a sa Elaine.

Cel mai ocupat rol de film

Gata cu nesfârșitele zvonuri și lamentări: cu acordul lui Eidos, studioul a ales-o pentru rolul Larei din film pe actrița Angelina Jolie. Frumoasa trebuie să-și dea întreaga măsură a farmecelor sale fizice pentru filmul *Tomb Raider*.

Cel mai discutat anunț

Într-o campanie de publicitate, Activision face reclamă terror

shooter-ului său *Soldier of Fortune* cu un bărbat gol pușcă, pe al cărui corp erau marcate punctele de țintă. Aceste puncte se pot ținti într-adevăr separat în joc.

„Tensiune din cap până-n picioare”, spune textul de sub imagine. De bun gust ar fi ceva complet diferit.

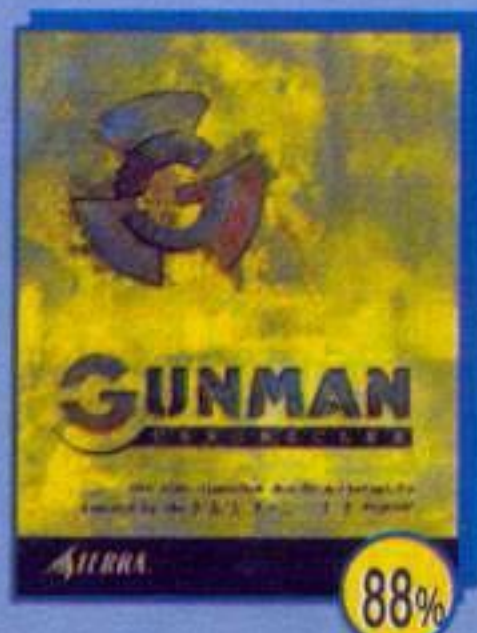
Cea mai mare afacere

Doi tipi trăsniți din Germania își caută norocul în sita de spălat aur și scot cel mai curios simulator economic al tuturor timpurilor. În *Toilet Manager* puteți începe din postura de curățător de latrine, pentru a deveni prin multă



CAPCANĂ VENUSIANĂ

Angelina Jolie pare personajul perfect pentru rolul principal al Larei Croft: lascivă, decisă, cu un profil pectoral splendid.



Eroii anului

Multe jocuri PC câștigă sau pierde împreună cu protagoniștii lor. Veți afla aici care sunt reprezentanții care ne-au rămas în memorie și mai ales de ce.

O echipă eterogenă

Căinele Max, Doctorul trăsnet și aerodinamicul Kurt le arată alienilor din *MDK 2* care este cel mai scurt drum spre Nirvana.



Cel mai „inocent” erou

În *Messiah* îngrășatul bebeluș Bob are obrăjori rotunzi, scutece, zâmbește irezistibil și simte impulsul diabolic de a ucide oameni.

Un erou incisiv

Dintr-un exorcist și cavaler al cruciadei, Christoff din *Vampire: The Masquerade* devine dependent de sânge și locatarul unui coșciug.

Erou țițnit

În *Dragonfire*, piratul nătarău Bahio se lansează într-o aventură plictisitoare. Bolboroseliile sale sunt mai degrabă nostime decât penibile.

Cel mai morbid sidekick

Părțile individuale în sine nu au prea mult sens. O excepție reprezintă Morte, capul de mort care însoțește jucătorul în *Planescape Tournament*.



Cel mai bun hoț

Se ascunde cu predilecție în colțuri întunecate, ocolește zonele luminate, este vânat de mulți și nu e insectă! Ghici cine-l? Maestrul hoților, Garret, își asigură poziția în Hall of Fame-ul eroilor de jocuri, prin *Dark Project 2*.

Cel mai înfometat erou

Vikingul Ragnar își vede constant de sănătate în *Rune*. Acest fioros locuitor al ținuturilor nordice nu se sperie nici măcar de șopârlele catapultante.



Forever contrazică prejudecățile după care combinațiile de verde și galben sau portocaliu și mov nu dau bine. Jocul este una dintre surprizele anului, și asta nu în ultimul rând grație protagonistei și ambianței pline de stil.

Jocul cel mai plin de forfotă

The Settlers? Nicidecum. Anul 2000 trebuia să-i acorde lui *Empire of the Ants* distincția pentru cea mai haotică îmbulzeală.

Cea mai vehiculată poză

Mulțumită lui *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, imaginea Juliei Strain, fostă Playmate of the Year, împodobește nenumărate titluri și postere din domeniul jocurilor PC. Din păcate, nici utilizarea masivă a machiajului nu mai poate ascunde ridurile îndrăgitei Julie.

Cel mai profesionist fanproject

Ceea ce inițial era planificat doar ca un mod obișnuit a devenit treptat unul dintre starurile de acțiune ale anului: *Gunman*. În mod curios, jocul a fost realizat în cea mai mare parte de fani, care au primit sprijinul lui Valve abia în faza de tuning fin.

Cea mai flexibilă lume a jocului

Multe drumuri nu duc doar spre Roma, ci și spre succes în hitul de acțiune al lui Warren Spector, *Deus Ex*. Ca berserker fioros sau ca spion, alegerea este de partea dvs. Deoarece diferitele decizii duc story-ul într-o direcție complet diferită, reluarea jocului este obligatorie.

Cea mai productivă colecție de jocuri

Play the Game 3 bucură jucătorii cu 15 jocuri încă actuale, la prețul de doar 30\$. Omul se întreabă din nou, pe bună dreptate, dacă prețul de 40\$ nu este aberant pentru un joc inedit.

Cel mai creativ ambalaj

Ediția specială a lui *Vampire: The Masquerade - Redemption* vine sub forma unui mini coșciug.

perseverență proprietarul a șapte sisteme mondiale de canalizare. Sfatul nostru: clătiți puternic!

Cea mai curajoasă satiră

Deocamdată un joc de computere. Va fi în curând realitate? În *The Devil Inside* munca unui vânător de demoni este prezentată ca o emisiune TV live. Fiecare eliminare sângeroasă a monștrilor stârnește aplauze frenetice în rândurile publicului tensionat.

Reforma cea mai economicoasă

Trecerea în ambalaje DVD a jocurilor PC nu aduce mai mult spațiu doar pe rafturile magazinelor, ci și pe cele ale jucătorilor.

Cea mai închisă societate

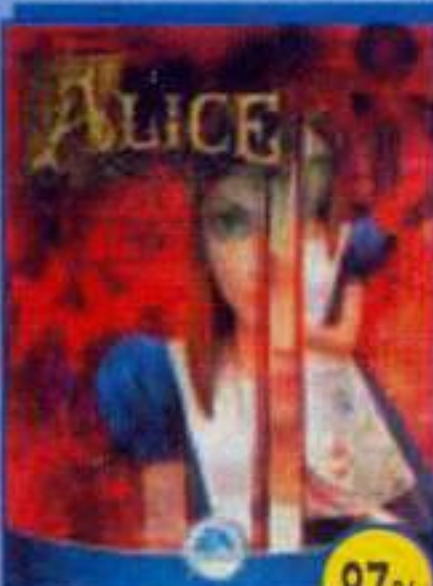
Șocul este puternic: Looking Glass Studios, producători ai unor perle ca *Dark Project* și *System Shock 2*, se închide. Gata! That's the end! Basta! Din fericire, angajații trec pe rând la alte firme.

Cel mai inspirat moderator

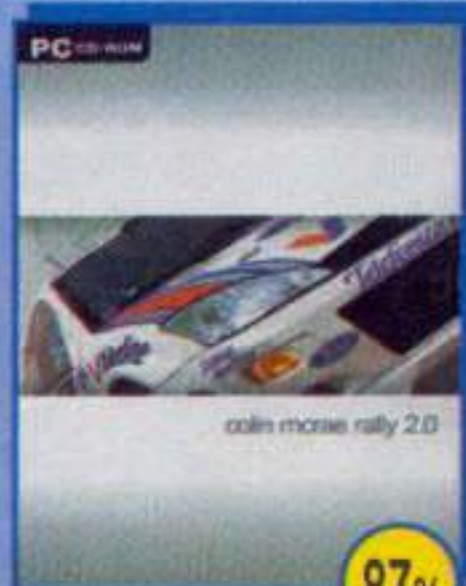
Și în a treia parte a quiz show-ului trăsnet *You don't know Jack*, showmaster-ul lansează cele mai nesimțite și frivole texte asupra candidaților. Ceea ce dovedește că dialogurile influențează mult punctajele.

Ambianța cea mai plăcută

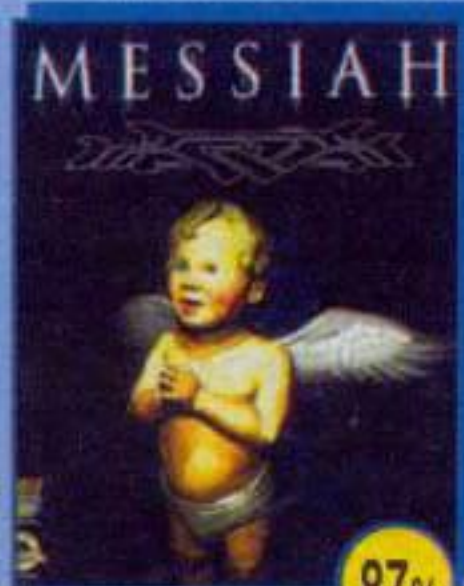
Nu numai îmbrăcămintea lui Kate Archer, ci și toate amenajările interioare ale lui *No One Lives*



87%



87%



87%



87%



87%



87%

Pe lângă joc, ambalajul morbid conține un tricou cool și soundtrack-ul metalic și sumbru.

Cel mai nostalgic RPG

Wizards & Warriors de la designerul D. W. Bradley (*Wizardry* 5-7) pare cam depășit grafic, însă mulțumită acțiunii și nenumăratelor posibilități de dezvoltare a personajelor este la fel de agreabil ca în vremurile bune.

Cel mai surprinzător bestseller

Când *Sudden Strike* atacă din prima vârful topurilor, uimirea cu adevărat ia proporții. Având în vedere calitatea înaltă și profunzimea strategică, fanii le iartă producătorilor și amănările repetate ale lansării.

Ideea de joc cea mai lipsită de gust

O firmă olandeză a prezentat cu ocazia lui ECTS jocul *Hooligans: Storm over Europe*, în care bănuții străzile, le devastați și atacați polițiști.

Cel mai slăvit joc

Enemy Engaged: Comanche vs. Hocus abia dacă are șanse față de *Tachyon - The Fringe* și *Vampire: The Masquerade - Redemption*.

Daniel Ch. Kreiss/Georg Valtin
Andrei Ritok-Schotsch

UN JOC CU O CELEBRĂ GĂZĂ

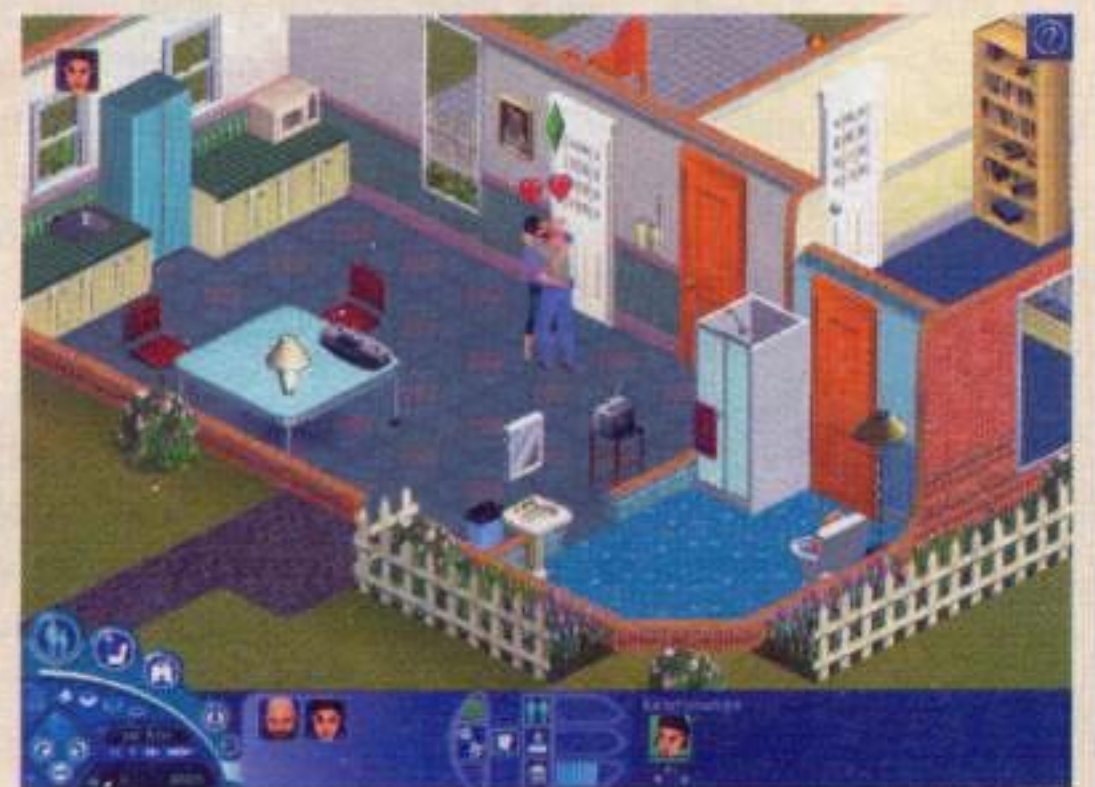
Un comeback deosebit: VW în fun racer-ul *Käfer Total*.



Aproape de viață

Sims devine un superhit, cu crize de căsnicie, probleme școlare și catastrofe în gospodărie. Vrajile voodoo și zombi mai pun o cireașă pe frișcă.

Simșii sunt puternic mediatizați, dar ar fi reușit și singuri, mai ales în vremurile noastre, când voyeurismul este la modă. Stați într-o vitrină transparentă, mergeți la serviciu, vă cunoașteți partenerii de viață, vă bateți cu vecinii, faceți curățenie, faceți mizerie, vă dați silința la serviciu, vă uzați nervii cu vecini exasperanți, vedeți extraterestri și vă otrăviți în laborator. Puteți fi homosexual sau straight, îndrăzneț sau rușinos, riscați în afaceri sau faceți economii ca o albinuță. Simșii sunt ca noi, însă se lasă supravegheați și îl fac pe inventatorul Will Wright, cel din spatele lui *SimCity*, mai bogat și mai renumit. În Internet s-a adunat repede o comunitate extinsă, care creează figuri proprii, de la Elvis până la Batman, pentru a face schimb cu ele. Și cererea de materiale noi devine tot mai mare. *Living It Large* aduce în cele din urmă tapete, mobilier, figuri, meserii, gaguri trăsnete noi și chiar sex. Sfârșitul nu se prevede. Nu vă mai delectați cu acvariul, căci acum avem simși.



SOAP OPERA Dacă în jocul de bază erau doar săruturi, în add-on eroii se distrează și în pat.



87%



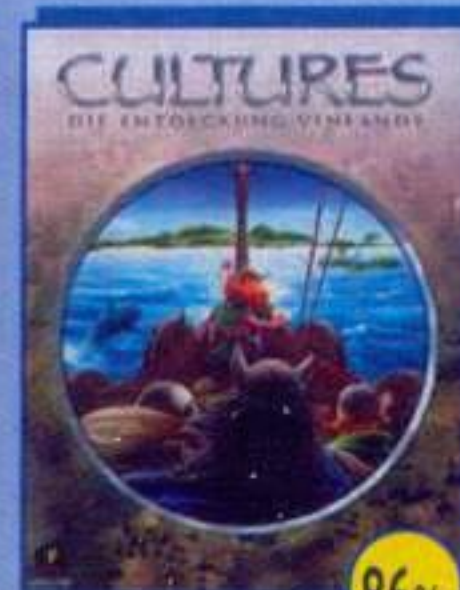
86%



86%



86%

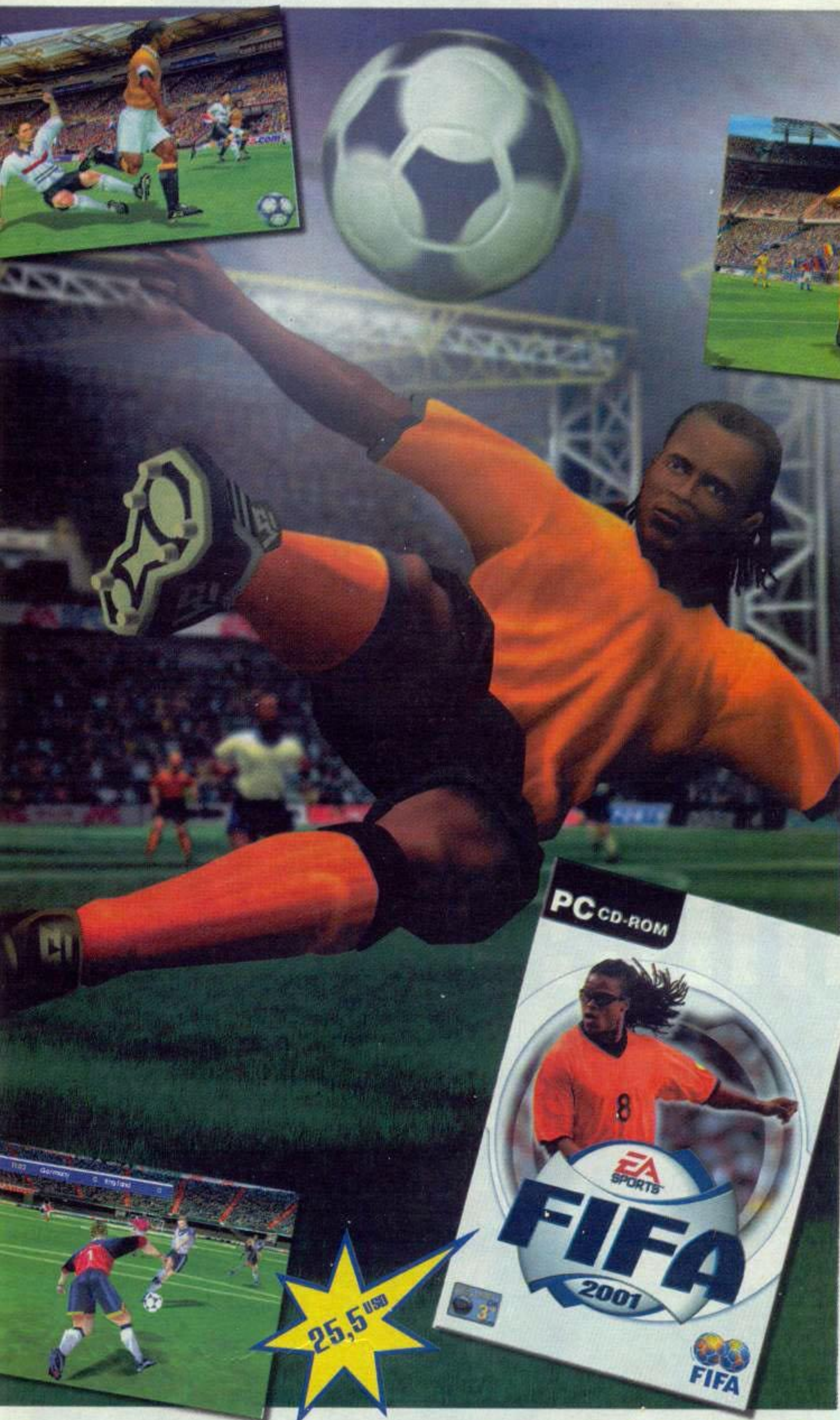


86%



86%

SPORTUL REGE DIN IMPERIUL JOCURILOR



TRĂIEȘTE VIAȚA DE PE STADION

- ✓ 16 campionate celebre, inclusiv Premier League și Primera Division
- ✓ Sezoane la rând te poți bucura de victorie sau te poți teme de descalificare
- ✓ Peste 50 de echipe internaționale, inclusiv România, Anglia, Franța, Turcia, Germania și Spania
- ✓ Jucători din toată lumea: Gershom, Kuka, Zagorakis și mulți alții te vor ajuta pe teren
- ✓ Pe marginea terenului se agită spectatori, antrenori și rezerve.
- ✓ Poți să joci meciuri amicale, campionate europene sau mondiale, poți juca într-una din primele 16 ligi europene sau organiza propria ligă
- ✓ Pase, șuturi, lovituri cu efect, loburi, voleuri, lovituri cu capul, deposedări prin alunecare, faulturi întregesc arsenalul pus la dispoziție pentru a câștiga
- ✓ Transferuri, jocul la ofsaid, jocul om la om și alte tactici îți vor mări eficacitatea

Joc aprobat și aflat sub licență FIFA

*cutie și manual în limba română

**EA
SPORTS™**

Software © 2000 Electronic Arts Inc. Toate drepturile sunt rezervate. EA SPORTS și sigla EA SPORTS sunt mărci de comerț sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în Statele Unite și/sau în alte țări. EA SPORTS™ este o marcă a Electronic Arts™. Produs oficial cu licența FIFA. Sigla FIFA © 1977 FIFA™

furnizorul tău de jocuri

Magazin: Piața Unirii, corp central Magazin Unirea, et.3, București, tel: 01-303.01.91
Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 București, tel: 01-314.76.98
Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu) București, tel: 01-310.28.32
office: tel/fax 01-345.55.05/06/07 e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro

best
distribution

Contactați-ne pentru a obține lista jocurilor (peste 200 de titluri) Electronic Arts distribuite de Best Distribution și lista jocurilor parțial localizate în România

■ GRANDOMANIE

Lumea Edenului este populată de titani. Hrăniți-vă creatura ca să crească mare.

Mulțumescu-ți Doamne!

Nici un alt joc nu este așteptat cu atâta nerăbdare de jucătorii noștri. Designerul-șef și fondatorul de studio Peter Molyneux a acordat PC Games privilegiul unei incursiuni profunde în lumea fascinantă a noii sale opere. Am adunat toate faptele importante referitoare la *Black & White* și le-am aranjat pentru dvs. în 65 de întrebări, dintre care unele au venit din partea cititorilor. Cu răspunsurile la acestea veți fi bine echipați pentru ceea ce se anunță provocarea nr. 1 a anului de jocuri 2001.

PE SCURT

În ce gen se poate categorisi

Black & White?

Deși principiul jocului e nou, 80% din timp vă veți preocupa de managementul economic și al populației în manieră *The Settlers*.

De ce se amână atât de des data lansării?

Producătorii Lionhead sunt probabil posedați. Îndată ce le vine o idee nouă ce li se pare cool, țin s-o adapteze imediat și s-o integreze în joc.

Bazele

Black & White promite să facă senzație. Va impresiona oare Lionhead masele, cu principiul neobișnuit al jocului?

1. Care este rolul meu?

Sunteți un vrăjitor de sorginte divină, care ajunge pe o insulă idilică, unde întâlnește omeni care-și văd pașnici de treabă. Veți avea grijă ca locuitorii să ia cunoștință de prezența dvs.

2. Cum pot să determin locuitorii insulei să mă respecte?

Încercați tot ce vă permite jocul. Vedeți ce se întâmplă dacă aruncați o stâncă asupra unei colibe sau rupeți câțiva copaci de pe o alee, replantându-i în centrul satului. Locuitorii vor observa că este vorba de o ființă superioară.

3. Ce pot face cu locuitorii?

Ca în *Dungeon Keeper*, e posibil să ridicați locuitorii și să-i plasați oriunde doriți. Mângâiați, încurajați, chinuiți sau omorâți oamenii. În orice caz, aceștia vor constata că de ei se ocupă o putere superioară.

4. Sunt un zeu moral?

Dacă vă concentrați asupra distrugerii căsuțelor oamenilor și asupra eliminării acestora, atunci ați ales calea răului. Pe lângă black, există și un white. Dacă sunteți binevoitor, prețuirea populației nu va fi nici ea mai prejos.



BOX Creatura dvs. trebuie să se lupte cu semenii săi. Rezultatul luptei va decide dacă dominația dvs. se extinde sau se reduce.

5. Cum se explică numele de Black & White?

Jucătorul poate opta pentru partea întunecată sau cea luminoasă a puterii. Poate îngriji sau maltrata locuitorii insulei.

6. În ce scopuri am nevoie de oameni?

Puterea magică de care aveți nevoie se alimentează din venerarea pe care v-o acordă oamenii. Dacă dispuneți de un templu și îi atribuiți constant preoți care să se roage, atunci veți avea putere câtă poftiți.

7. Ce tactică duce la succes?

Scopul este de a face față misiunilor și de a primi încrederea cât mai multor oameni. Cum veți face acest lucru rămâne la

latitudinea dvs. Puneți-vă în rolul unui biolog și observați oamenii ca pe o colonie de furnici.

8. Care sunt greutățile?

Ar fi plictisitor dacă v-ați putea exercita nelimitat puterea, de aceea există inamici. Există zei cu intenții asemănătoare cu ale voastre, care doresc să stăpânească întregul grup de insule sau chiar întreaga lume. Pe lângă acestea, monotonia va fi întreruptă de epidemii și catastrofe naturale.

9. Ce rol joacă magia?

Ca zeu, dețineți câteva formule magice, cărora pe parcurs li se mai adaugă și altele. Cu cât credința supușilor dvs. este mai mare, cu atât mai mare devine puterea magiei dvs. Astfel, cu o vrajă de protecție veți avea grijă ca zona controlată de dvs. să nu devină victima atacurilor inamice.

10. Pot începe și alte jocuri în afara campaniei?

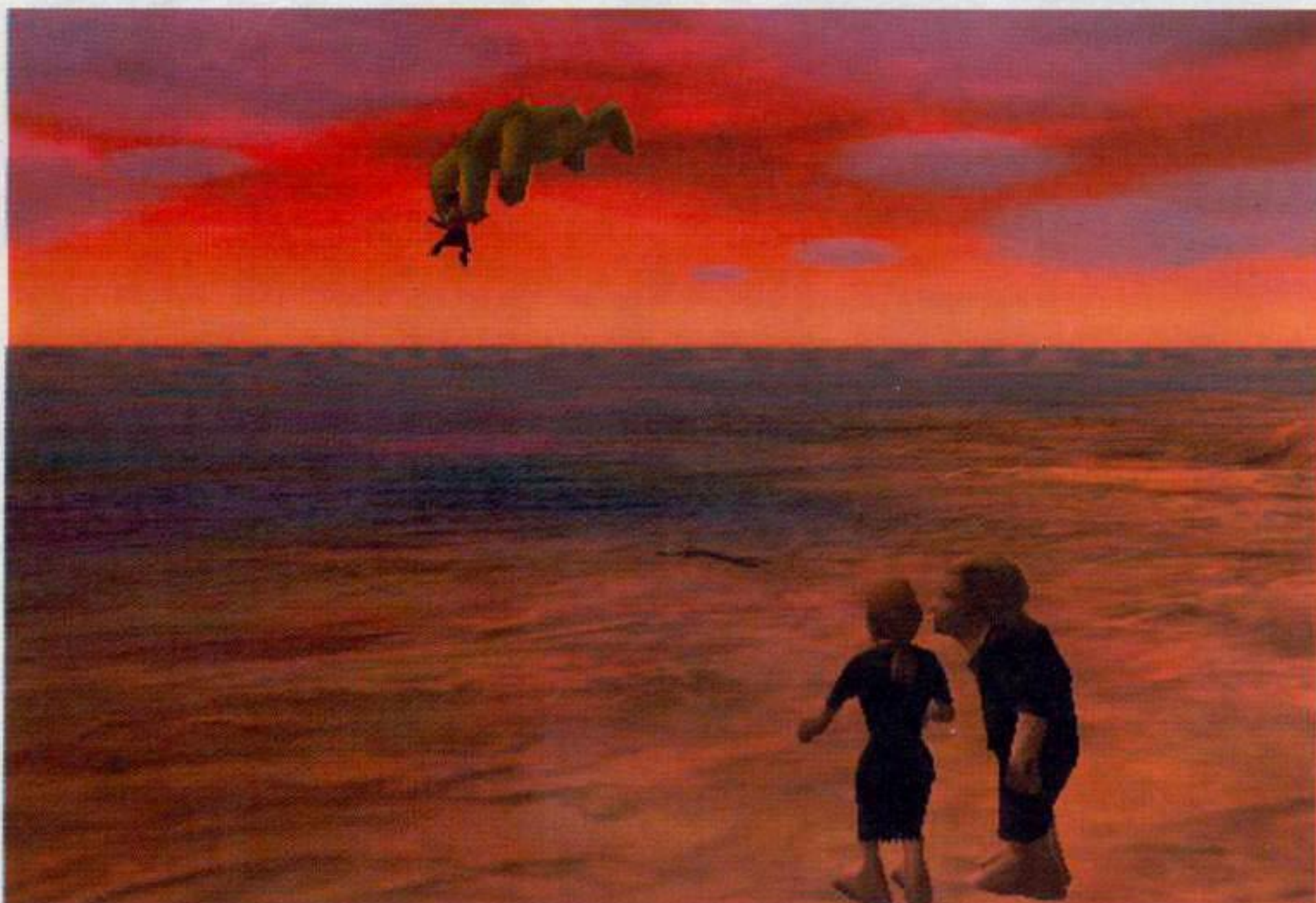
Ca în *Dungeon Keeper*, există o campanie de cca. 30 de ore de joc, cu diferite misiuni. În afară de aceasta, vă stă la dispoziție o serie întreagă de jocuri solo.

11. Cât de mare va fi proporția luptelor în acțiunea jocului?

Dacă sunteți un zeu bun și vă reduceți activitatea la una defensivă, aproape că nu veți întâmpina nici o altercație cu adversarul. Creatura dvs. însă va trebui să intre în luptă.

12. Pot dezvolta satul?

Clădirile se pot dezvolta în mai multe etape. Dacă vă extindeți dominația asupra altor popoare și a localităților acestora, vi se va mări și sfera de influență.



TÂNĂRUL ȘI MAREA La început, trebuie să salvați un puști. Această acțiune rămâne în memoria locuitorilor, care din acest moment își cheamă în mod regulat zeul. Sunteți astfel recunoscut ca ființă superioară.

Controlul

1. Pe care personaj al jocului îl controlez?

Indicatorul mouse-ului este mâna dvs., cu care ajutați poporul, smulgeți copaci, distrugeți clădiri sau aplicați creaturii dvs. câte o palmă.

2. Cum le comunic locuitorilor că trebuie să efectueze anumite lucrări ?

Puteți atribui oricărui locuitor o meserie oarecare. Veți obține un tăietor de lemne dacă plasați un bărbat în apropierea unui pom și apare simbolul unei securi.

3. Pot forma grupe?

Cu o simplă apăsare pe mouse, puteți, de exemplu, aduna toți preoții, pentru a se ruga împreună în templu.

4. Cât pot acționa zoom-ul?

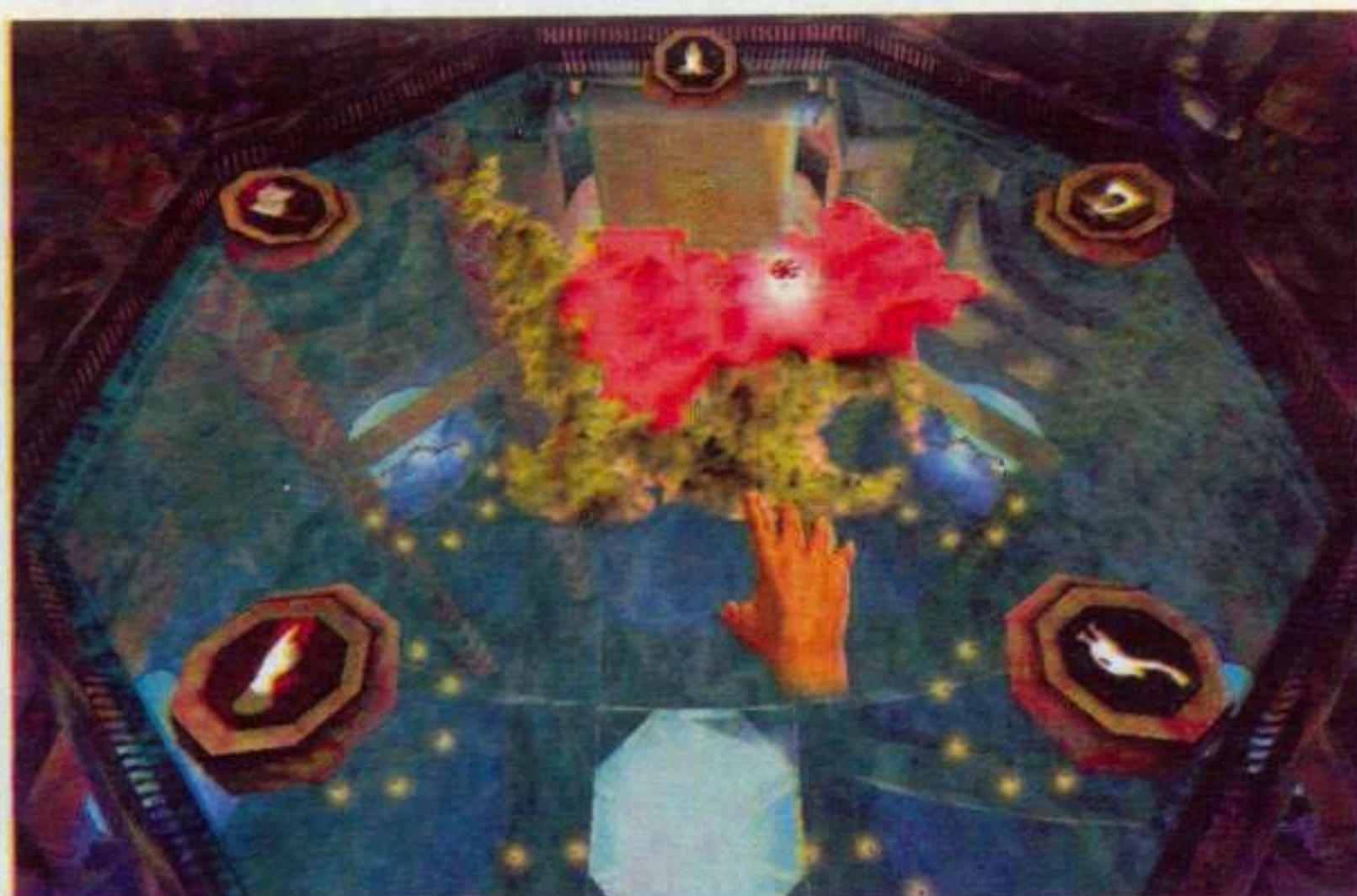
Mențineți ambele taste ale mouse-ului apăsată și mișcați-l înainte și înapoi. Cu dublu clic pe o clădire, vă apropiați. Alternativ, puteți utiliza roțița mouse-ului sau tastele corespunzătoare ale tastaturii.

5. Cum mă deplasez prin peisajul 3D?

Țineți o tastă a mouse-ului apăsată și apucați cu indicatorul o porțiune a peisajului, pentru a vă trage înainte. Vă întoarceți ținând indicatorul mouse-ului pe marginea imaginii.

6. Cu care instrument periferic controlez evenimentele?

După spusele lui Peter Molyneux, controlul jocului se va face exclusiv cu mouse-ul. Dacă, de exemplu, duceți indicatorul mouse-ului asupra unei stânci, mâna deschisă se închide într-un pumn. Acest lucru înseamnă că puteți ridica stânca.



TEMPLUL În tabăra principală puteți urmări cum vă funcționează economia. Statisticile și alte tabele vă oferă o imagine asupra randamentului supușilor dvs.

7. Cum îi dau comenzi creaturii?

Îi arătați, de pildă, cum să recolteze grâne și cum să le transporte în depozit. După câteva demonstrații repetate, titanul pricepe ce trebuie să facă, iar începând din acea clipă va stăpâni executarea acestei sarcini. Dacă îl legați de dvs., vă va urma peste tot.

8. Există meniuri în joc?

Peter Molyneux nu suportă meniuri de tipul celor pe care le cunoaștem. Din acest motiv, toate suprafețele de comutare, statisticile și ferestrele de ajutor se găsesc într-o încăpere specială, cartierul general al satului.

9. Ce fac în cartierul general?

Puteți solicita aici toate informațiile dorite: mulțumirea locuitorilor, împărțirea meseriilor și activităților, putere magică, performanța economiei.

10. Pot solicita unele meniuri prin shortcut-uri de tastatură?

Comparativ cu *Zeus* sau *Pharaoh*, de exemplu, nu trebuie să știți constant care este starea economiei voastre. Totuși, producătorii au integrat shortcuts de tastatură, cu ajutorul cărora de exemplu puteți solicita informații sub formă de text fiecărui locuitor.

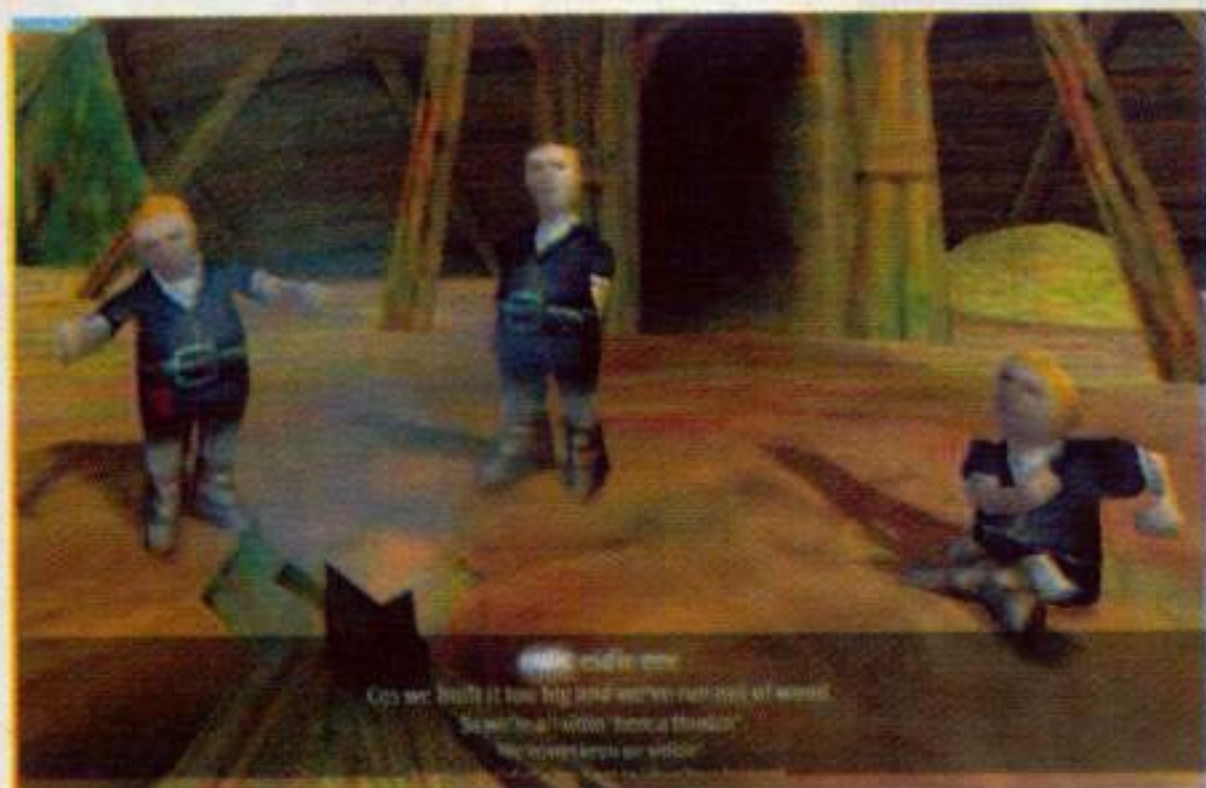
11. Locuitorii îmbătrânesc?

Oamenii trec printr-un proces natural de îmbătrânire și la un anumit moment mor.

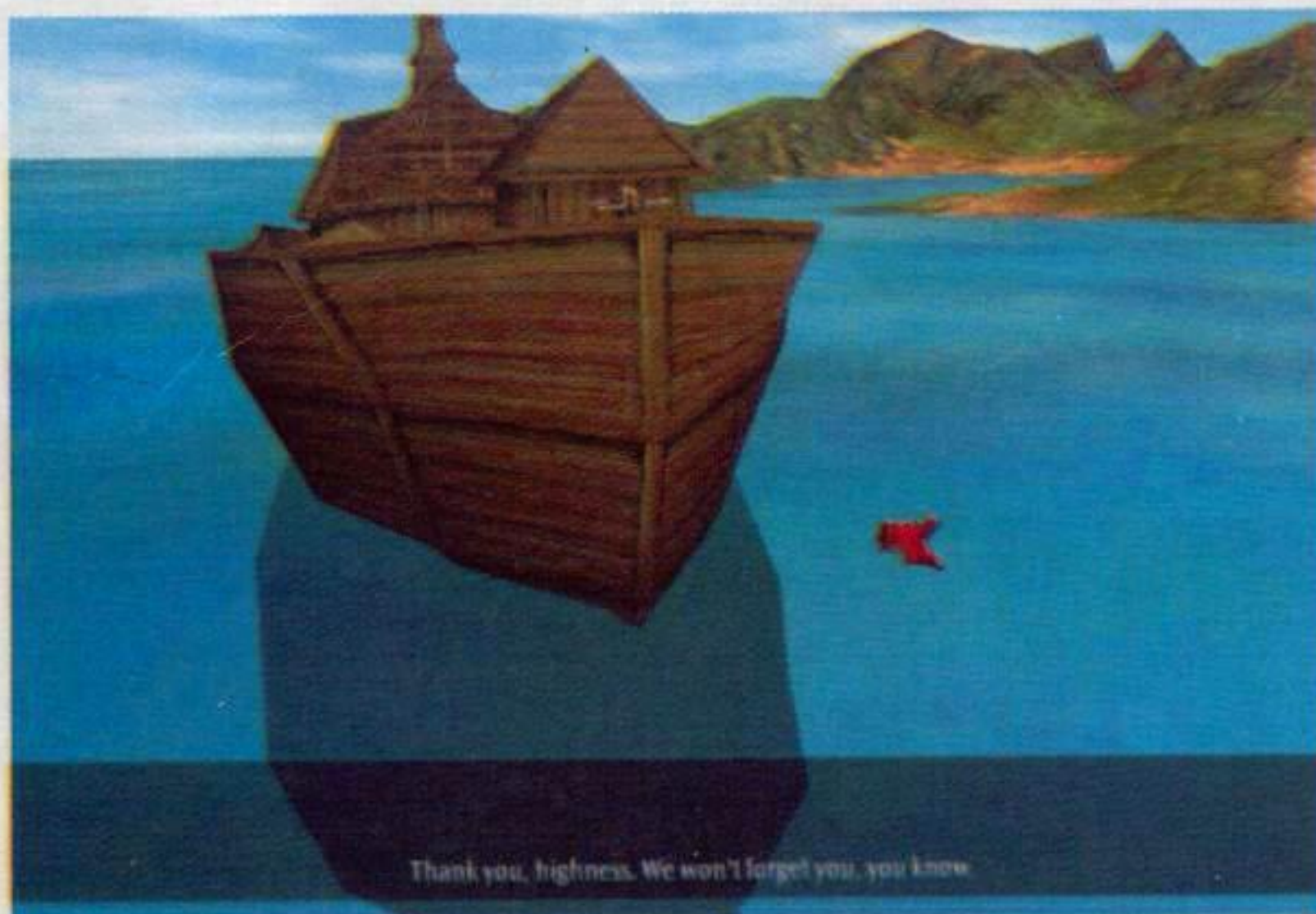
12. Pot crea figuri proprii?

Pe de o parte, dispuneți de o bancă de date cu sute de figuri, care își are fiecare o adevărată biografie. În continuare, veți putea crea și o bancă de date proprie; *Black & White* vă scanează banca de adrese ale programelor utilitare și importă toate numele pe care le găsește în banca de date a jocului.

Zeii nu au o viață ușoară. Managementul economiei satului diferă cu puțin de construirea clădirilor din Zeus sau Settlers 3.



CEI TREI TENORI Cei trei constructori de vapoare cântă o melodie în timp ce lucrează. Nu se pot opri nici cum.



TITANIC Cele două personaje stau la pupa arcei asemenea lui Kate Winslet și Leo Di Caprio. Producătorii au introdus nenumărate momente nostime în joc.

Acțiunea

Începând din primăvară, lupta titanilor va cutremura HDD-urile jucătorilor.

1. Există o povestire?

În campanie veți constata cum înfloarește un popor sub conducerea dvs. Pe parcursul timpului, veți cunoaște lumea sub povățuirea a doi consilieri pricepuți și veți primi sarcina rezolvării unor misiuni variate.

2. Care este rolul consilierilor?

Cei doi reprezintă conștiința bună și cea rea a jucătorului. Depinde de dvs. în care dintre aceștia veți avea încredere.

3. Voi vizita și alte regiuni în afara insulei de start?

Există nenumărate insule pe care le veți putea cunoaște pe parcursul acțiunii.

4. Există un fir roșu al acțiunii?

Campania este bazată pe povestire. Trebuie să vă dezvoltați dominația, pentru a deveni zeul cel



AJUTOR DIVIN Ajutați-vă oamenii sprijinindu-i la muncă.

mai puternic al insulei. Ca în *Dungeon Keeper*, veți putea urmări cum evoluează povestirea.

5. Cum arată lumea jocului?

Ajungeți în Eden, un tărâm care este acoperit cu plante și roci exotice. Eden este compus din mai multe insule, pe care le veți cerceta pe rând, din perspectiva unui zeu.

6. Există și o funcție de Help?

Pe de o parte, există consilierii: un drăgălaș apostol al moralei vă



STINGERE DE LUMINI Evenimentele sunt însuflețite prin alternanța zi-noapte, fenomene meteorologice și catastrofe.

susură în conștiință, iar un tip nemanierat, îmbrăcat într-o manta diabolică, vă ațâță la fapte rele. Ambii se pot activa printr-o tastă de Help.

7. Vor exista și secvențe intermediare?

Dacă rezolvați o misiune sau sunteți confruntat cu o situație nouă, veți urmări o scenă scurtă cu grafică de joc.

8. Există popoare diferite?

Aztecii, japonezii, africanii, egiptenii, tibetani și grecii sunt câteva din popoarele care-și au patria în idilica lume a insulelor. La început, acestea sunt în relații pașnice, dar asta nu ține o veșnicie.

9. Există diferențe între popoare?

Toate popoarele își au specialitățile proprii. Egiptenii vă dăruiesc formule magice, cu ajutorul cărora clădirile sunt ridicate mai ușor. Zulușii sunt luptători excelenți și vă vor dota cu puternice vrăji de luptă.

10. Ce fel de gen au misiunile?

Optimizarea economiei poporului dvs. este sarcina principală. Trebuie să vă ocupați de creatura dvs., trebuie să urmăriți cu atenție manevrele adversarului dvs. Sarcinile mai mici prevăd găsirea unor pietre magice sau salvarea unor locuitori în primejdie. Pe parcursul jocului vă mai așteaptă duzini de alte misiuni.

11. Există mai multe căi de soluționare?

Campania are o arhitectură liniară. Indiferent cum decideți, întotdeauna vă veți extinde puterea.

12. Povestirea-cadru are un sfârșit adevărat?

Specific pentru Molyneux, ca în *Dungeon Keeper*, *Populous* sau *Magic Carpet*, în *Black & White* va exista o finală. După aceasta, vă puteți dedica modului multiplayer.

They might be giants

Un rol-cheie este ocupat de titani. Următoarele șase întrebări vă explică ce au de căutat creaturi de dimensiunea unor zgârie-nori într-un joc de strategie.



TURBOTIGER Dacă sunt bine hrănite, creaturile devin înalte cât o macara.

1. Ce rol joacă creaturile?

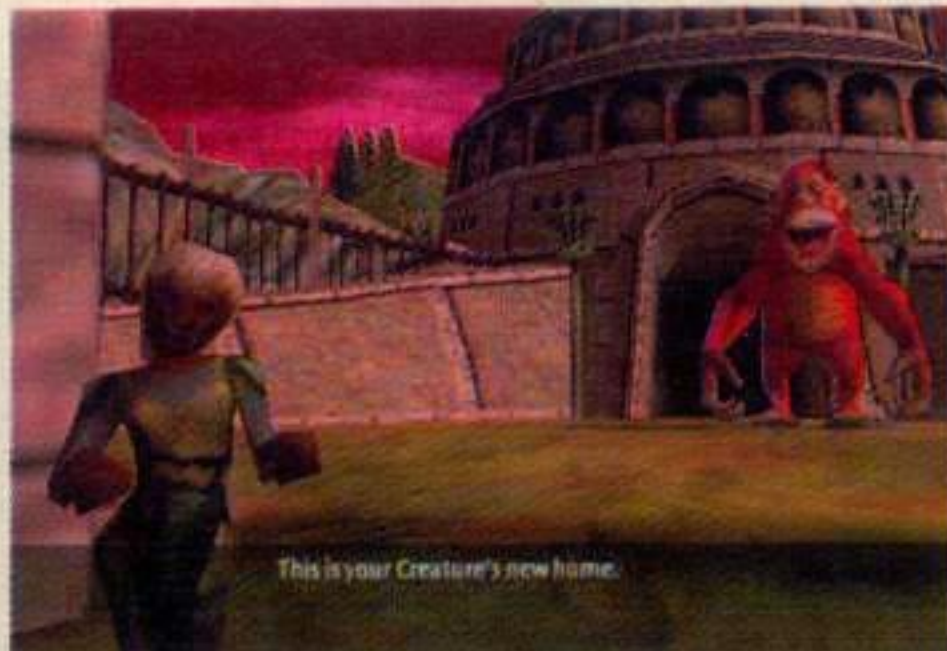
După ce v-ați ocupat o anumită perioadă de locuitorii voștri, veți începe căutarea unui așa-numit titan. Puteți alege dintre vite, tigri, lei, vulturi și multe alte specii. Fiecare titan poate atinge o înălțime de până la 100 de metri.

2. Pentru ce am nevoie de creatură?

Pentru ca titanul dvs. să crească, trebuie să-l hrăniți. Giganții nu sunt trântori fără rost. Dacă vă ocupați în mod intens de ei, aceștia își vor însuși diferite tipuri comportamentale. Astfel vă puteți pregăti animalul să taie lemne și să le transporte în depozit.

3. Creatura trebuie să și lupte?

Dacă este vorba de o creatură drăgălașă, aceasta poate munci ore în șir și să facă trăznăi. Mai târziu însă nu va putea evita duelul cu un alt titan.



HOME, SWEET HOME Dați-i titanului dvs. o casă. Vă va fi recunoscător pentru asta.

4. Creatura e bună sau rea?

Dacă vă învățați animalul cum poate fi de ajutor oamenilor, acesta va deveni pașnic. Dacă îi arătați cum să arunce o stâncă pe o clădire, va ține minte acest lucru, iar cândva va provoca neliniști.

5. Ce pot face cu creatura mea?

Este animamul dvs., pe care-l puteți dresa după bunul plac. Doriți o vacă mare și agresivă de luptă? Sau preferați un leu drăgălaș și pufos, care dansează prin peisaj?

6. Pot dezvolta în continuare creatura în Internet?

În modul single player sau într-o partidă online, creatura dvs. se dezvoltă permanent.



LACRIMI DE FERICIRE O forță necunoscută a salvat micuțul băiat de la înec. Cu aceasta s-a pus sămânța unei noi religii, care este esențială pentru puterea jucătorului în restul jocului Black & White.

Modul multiplayer

Există șanse mari ca Black & White să devină un succes online la fel de mare ca Unreal Tournament sau Counter Strike.

1. Care sunt modurile de joc existente?

Vă consolidați o economie, vorbiți și luptați cu alți jucători. Black & White este un joc comunicativ, este posibil Tank Rush-ul de genul lui Command & Conquer, dar acesta nu e în spiritul jocului.

2. Voi putea construi hărți și nivele proprii?

Un editor integrat vă permite să

proiectați scenarii proprii, aranjând o insulă după bunul plac.

3. Câți pot participa la o partidă?

Cifra exactă nu s-a stabilit încă. Prin Internet sau în rețeaua locală probabil vor putea participa cel puțin 32 de participanți.

4. Pot salva în timpul unei partide online?

Dacă ați deschis un joc, puteți salva partida pentru a o reîncărca la un moment mai târziu. În Diablo 2 vă antrenați personajul în modul single player, pentru a-l introduce apoi în Battle.net. Black & White vă permite ceva asemănător cu creatura, a cărei inteligență, în cazul ideal, sporește constant.

5. Pot comunica cu alți jucători?

Black & White se poate combina cu orice program de comunicare. Pe lângă aceasta, puteți utiliza și programul de chat integrat în joc.

6. Cum se pot utiliza băncile de date cu adrese?

Dacă doriți, Black & White importă băncile dvs. de date (de exemplu, Microsoft Outlook sau Lotus Notes) și le atribuie figurilor numele prietenilor și cunoștințelor dvs.

7. Există un mod cooperativ?

Dacă sunteți un zeu cumsecade, veți renunța la lupte și veți administra pașnic, ocupându-vă de antrenamentul creaturilor dvs.

8. Pot juca Black & White doar în mod full screen?

Puteți seta cum doriți dimensiunea ferestrei, umplând monitorul întreg cu lumea jocului sau deschizând doar o fereastră mică. Prin urmare, puteți rula Black & White și în timpul lucrului în background.

9. Trebuie să utilizez forța pentru a învinge alți jucători?

Puteți acționa agresiv împotriva adversarilor. Dacă doriți, puteți să colaborați și să faceți comerț cu aceștia în condiții pașnice.

10. Câte hărți vor exista?

Cifra exactă a hărților nu s-a stabilit încă. Momentan, s-au finalizat mai bine de două duzini de hărți, împreună cu nenumăratele detalii ale acestora.

11. Se va putea chat-ui?

Producătorii Lionhead țin să excludă orice fel de posibilitate de chat din partidele online.

12. Cu ce joc se poate compara Black & White?

Peter Molyneux afirmă că principiul jocului ar fi unic, comparația cu un alt joc sau clasificarea într-un anumit gen ar fi imposibilă. După părerea noastră, acest lucru este totuși posibil. În principiu, Black & White amestecă elemente din jocuri de strategie de construcție (Caesar, Pharaoh, Settlers, SimCity etc.) cu așa-numitele God-Games ca Populous. Molyneux a produs prima și a doua parte a seriei la sfârșitul anilor '80, consacându-și astfel renumele de designer de jocuri.



MARELE FLUTURE Fluturi și păsări străbat voioase aerul. Tehnologia permite o lume a vietăților care pare mai vie chiar decât lumea action-adventure-ului Outcast.

Tehnica

1. Ce tehnologie grafică e utilizată?

Echipa Lionhead a dezvoltat o grafică 3D performantă proprie. Alcătuirea detaliată a clădirilor și a figurilor se poate compara cu jocuri ca *Earth 2150*.

2. Cum îmi pot face creatura să danseze?

Puteți combina cu *Black & White* playere muzicale compatibile cu MP3 (de exemplu Winamp). Dacă, de exemplu, ascultați o melodie a formației hip-hop Wu Tang Clan, creatura dvs. va dansa ca Dr. Dre.

3. Cum comunic cu alte creaturi?

Ca în *Populous: The Beginning*, puteți acționa în exclusivitate doar prin faptele dvs. Ca zeu nu veți putea vorbi nici cu creatura și nici cu oamenii decât prin faptele dvs. În rețea puteți chatui cu alți jucători.

4. Ce programe pot utiliza împreună cu *Black & White*?

Pe lângă ICQ sau AOL Messenger, *Black & White* mai suportă și player-ul Winamp și programe de e-mail sau de adrese (vezi Multiplayer, întrebarea 5).

5. Cât de mult se poate modifica mediul înconjurător?

Datorită tehnologiei abile, puteți modifica după bunul plac orice clădire, pădure și munte. Puteți genera prin vrăji ploi, zăpadă și grindină sau să pogorâți un uragan asupra insulei.

6. Cât de revoluționară este tehnologia utilizată?

Lionhead a dezvoltat așa-numita tehnologie Gesture Recognition. Prin aceasta e posibil să executați

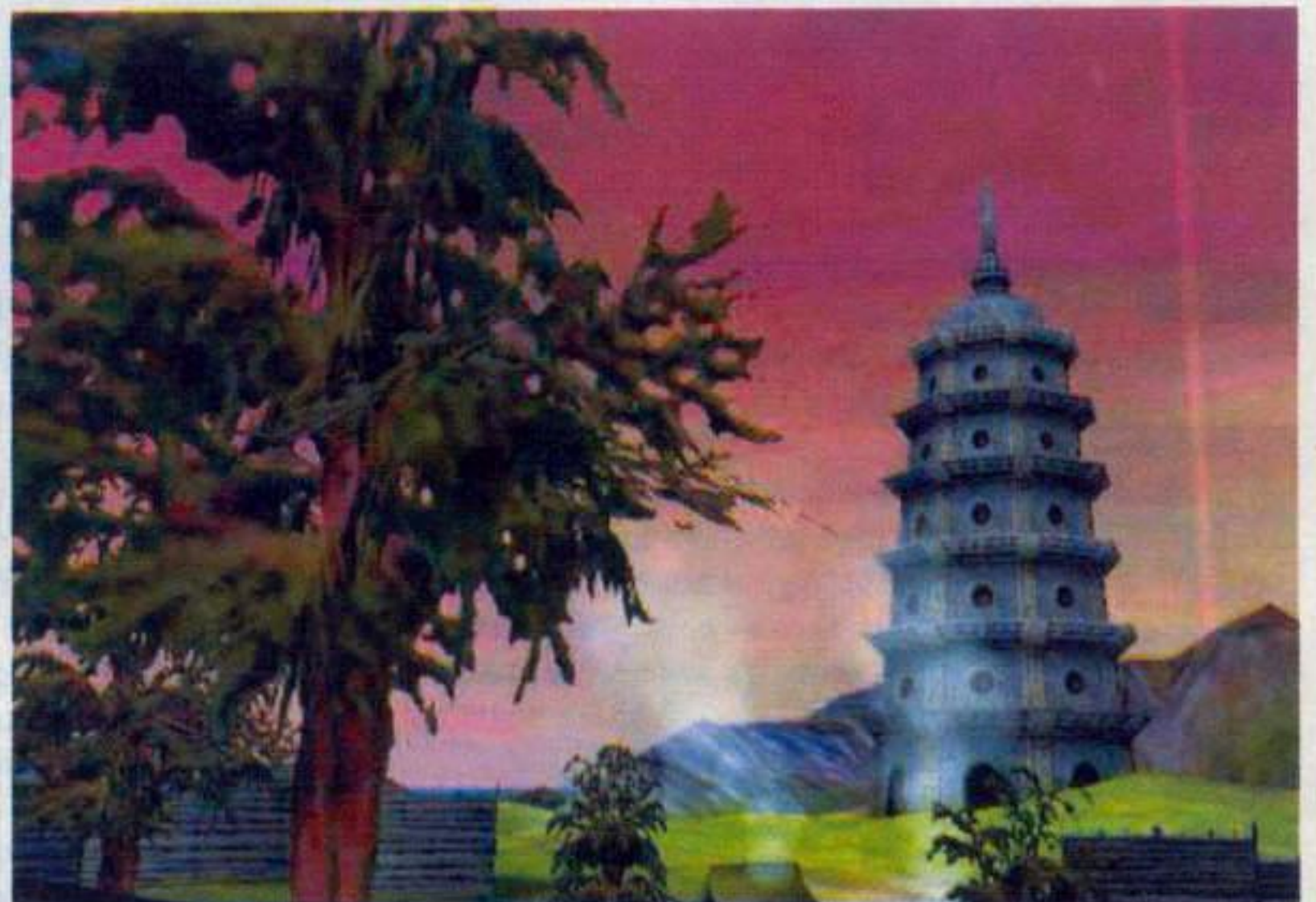
Lionhead a dezvoltat tehnologia Gesture Recognition. Prin aceasta, e posibil să executați cu mouse-ul mișcări care să aibă diferite efecte în joc.



ÎN MÂNĂ Puteți prinde în mână orice locuitor care vă e supus, făcând cu el ce doriți.



TRANSFORMARE Peisajul se poate modifica după plac, cu ajutorul magiei. Cu o vrajă de foc veți face totul cenușă.



TURNUL BABEL Ca în *Age of Empires* sau *Call to Power*, construiți minuni ale lumii, dar asta la un nivel mai ridicat al civilizației.

mișcări cu mouse-ul având diferite efecte în joc. Dacă vă mângâiați creatura, aceasta este fericită; dacă desenați un cerc cu indicatorul mouse-ului și roștiți vraja focului, se va genera un cerc de foc.

7. Care sunt chip-urile grafice suportate?

Toate chip-urile 3D uzuale (de exemplu Radeon, Voodoo3-5, GeForce, GeForce2) vor fi accesate prin Direct3D.

8. Care va fi rezoluția maximă a imaginii?

1.024x768 pixeli va fi rezoluția maximă. Adâncimea de culori se poate seta la 16 biți (65 milioane culori) sau 32 biți (16,7 milioane culori).

9. Care sunt opțiunile audio puse la dispoziție?

Coloana sonoră se va putea asculta și separat, de pe CD. Grație

tehnologiei EAX, veți savura sunetul în perfecțiunea sa.

10. Pot configura liber calitatea imaginii?

Pentru a putea lansa jocul pe un Pentium II 233 cu 64 MB memorie, trebuie să setați rezoluția la 640x480 și să dezactivați toate detaliile.

11. Va exista și un add-on?

Lansarea lui *Black & White* se mai poate amâna binișor până în primăvară. Despre posibilele extensii și continuări, Peter Molyneux nu a vrut să spună nimic.

Pe când alegerile încă nu contau

Dotat cu revolvere și avid de scalpuri, în războiul RTS se amestecă și un producător german

■ PRODUCĂTOR Related Designs ■ DISTRIBUITOR Data Becker ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Ianuarie 2001 ■ PRIMA IMPRESIE Mulțumitor

PE SCURT

Până acum nu am avut prea mult de-a face cu westernuri.

Principiul jocului îți procură multe satisfacții, chiar dacă în mod normal cei ce poartă pălării doar ne amuză. Dacă afirmația vă intrigă, nu ratați un show demn de Winnetou.

Numele producătorului nu-mi spune nimic...

Echipa de la Related Designs se ocupa până acum mai ales de publicitate pentru pastă de dinți și alune americane sau cu opere mai puțin grandioase, ca 3D Mini Golf și Pirat Isle.

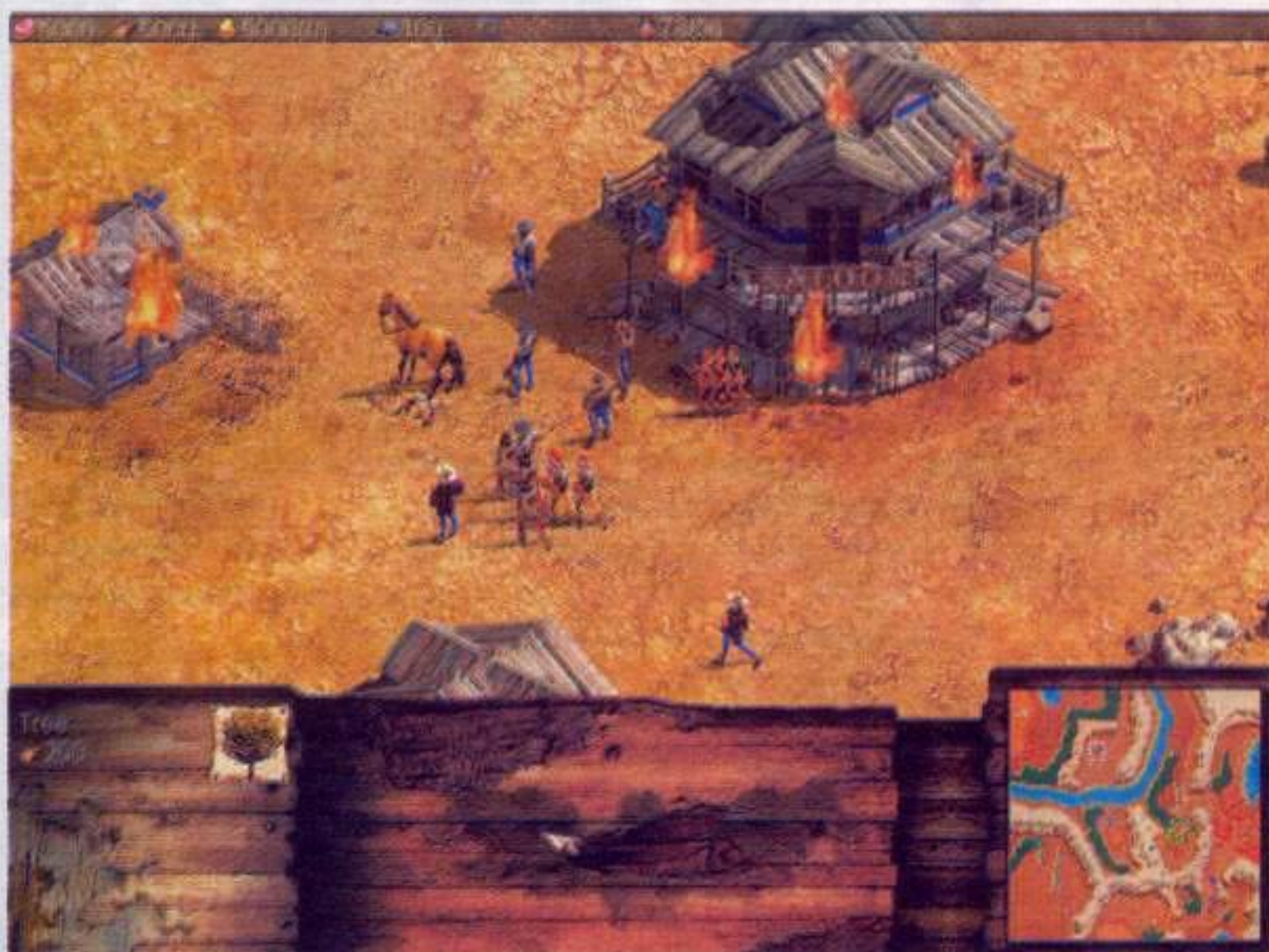
Dimineața, ora nouă și jumătate, Vestul Sălbatic. În timp ce un cowboy somnoros începe să se bărblierească, un grup de gringo deschide alături prima sticlă de băutură. Pentru indianul ascuns după tufișuri, ziua nici că putea să înceapă mai bine. Își încoardă arcul în liniște. Astfel de scene devin rutină în RTS-ul America.

Am îndoit coifuri de cavaleri, am tras Acu extraterestri pe Lună și am bătut troli. Acum vine ceva nou în gen războiul tactic: Vestul Sălbatic e folosit pentru prima dată ca fundal al unui joc RTS. Ambianța e constituită din saloon-uri, wigwam-uri și stâlpi de tortură.

Plasat din punct de vedere al jocului între *Age of Empires 2* și *StarCraft*, *America* vă lasă să decideți după bunul plac asupra destinului indienilor legați de natură, coloniștilor înfometați după aur, celor fără de lege și a mexicanilor dornici de pace. Pe lângă misiunile solitare și hărțile multiplayer, vor exista și campanii pentru fiecare partidă și un aer istoric vag, pentru ca nici una dintre minorități să nu se simtă călcată pe mocasin, conform unei rețete în vogă la Hollywood.

Întâi vă căutați o bucățică de pământ pe gustul dvs., plantați ogorul, creșteți animale, prindeți cai sălbatici, spălați aur sau vă încercați armele. Acestora li se mai adaugă mai târziu centrele de pregătire, depozitele și alte elemente tipice unei așezări. Cea mai importantă este rapiditatea, căci cine a descoperit primul harta a plătit deja jumătate din chirie.

Alegerea poporului dvs. va fi mai



UNDE AU DISPĂRUT TOȚI INDIENII? Vă răspunde America. Aceștia atacă și în zilele noastre taberele desperadoșilor nevinovați. Un Winnetou nu ar fi permis niciodată așa ceva.

mult o chestiune de calcul decât de simpatie. În timp ce mexicanii ridică palisade imense de mortar, pentru o siestă tihnită, indienii se pricep la săparea unor gropi, la caiace și corturi fumegânde. Trebuie să fiți în stare să vă mutați foarte repede. Această rapiditate este și atuul lor în atac. Coloniștii, în schimb, fabrică piese de artilerie și se pricep la construcții moderne, ca bănci și ferme. Gringos au multă experiență în ce privește furturile, păcălitul și spargerile.

Se vor măsura între ele forțe inegale: luptători în canoe împotriva posesorilor de dinamită, eroul cu revolvere împotriva celor cu tunuri, criminalii împotriva vrăciului. Iar între timp preoții vor câștiga pentru creștinătate noi oițe rătăcite. Winnetou se bucură deja.

Daniel Ch. Kreiss
Andrei Ritok-Schotsch

Cele patru popoare talentate fac din acest joc o provocare. O întrebare nu-ți dă pace: cine poate câștiga și în ce fel?



ÎNOT ÎN STIL LIBER Doar indienii sunt în stare să înoate. Nu există o explicație logică, dar ce contează?



HOLA, COMPADRE! Când mexicanii își încep construcțiile, făcându-și timp pentru asta în ciuda deselor sieste, se instalează un aer spaniol, conferit de stilul specific al edificiilor.

Profeții apocalipsei

I-War 2 are ambiția de a simula realist navele spațiale. În plus, jocul e și distractiv, fapt constatat din versiunea beta

■ PRODUCĂTOR Particle Systems ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. II/2001 ■ PRIMA IMPRESIE Bună

PE SCURT

Va exista un mod multiplayer?

Bineînțeles, maniacii confruntărilor se vor putea măsura în rețea cu navele diferit configurate. Extra-urile deosebite și armele care pot fi colectate aduc și elemente de hazard și tactică.

Există elemente deosebite?

I-War 2 va fi primul joc spațial în care fanii vor putea dezvolta misiuni proprii. Limbajul de programare este simplu, iar tool-urile sunt incluse.



DEFLAGRAȚIE Un crucișător explodează. Navele de război inamice i-au distrus întâi scutul exterior, iar prin crăpături țâșnesc flăcări. Imaginea e una de rutină în I-War 2.

Cariera de pirat e minunată: creai panică, furați cât încap, nu lucrați niciodată cu adevărat, dar banii nu vă lipsesc și sunteți cultivați de o armată de lingușitori. Ca pirat al spațiului, în I-War 2 veți întâlni însă și riscuri.

I-War 2 se vrea primul simulator veritabil de zbor cu nave spațiale, reușind în același timp să fie la fel de distractiv ca Starlancer.

În copilărie a trebuit să asistați lauciderea tatălui vostru, iar în adolescență ați jurat răzbunare. Ca bărbat, ați încercat apoi un atentat asupra persoanei detestată, ați fost capturat și ați petrecut următorii ani într-o colonie de muncă. Sunteți acum liber, însă gândul răzbunării nu vă dă pace. Sentimentul e

puternic. Pentru a vă putea întreține până la sosirea marelui moment, veți deveni pirat în spațiul cosmic, vânați nave transportoare și furați tot ce se poate. O.K., nu e prea elegant.

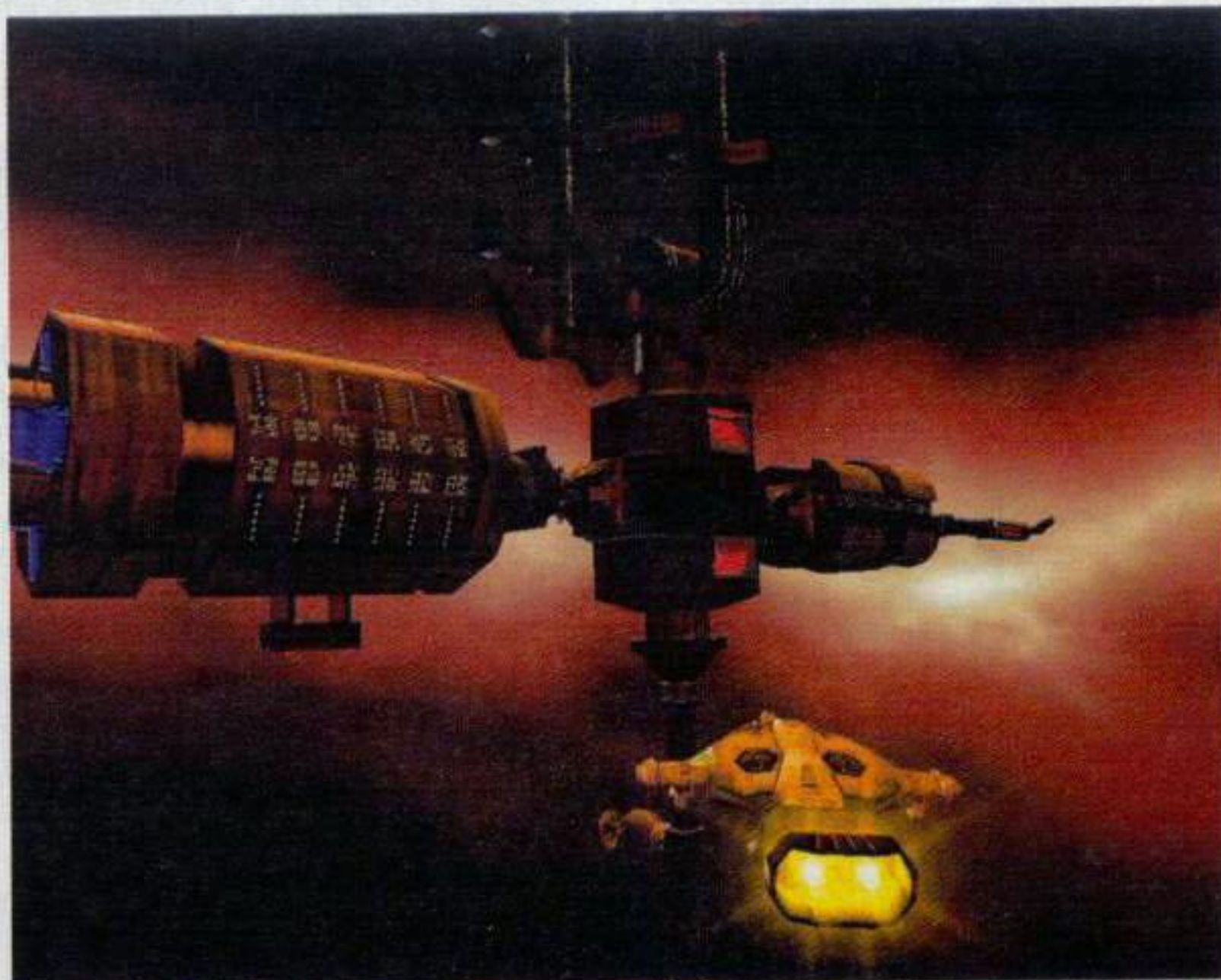
I-War 2 este un simulator, reunind tradiția mai multor jocuri clasice într-unul singur. Găsiți în el acțiune ca în *Starlancer* și vi se deschid posibilități de carieră prin

misiuni plătite și comerț, ca în *Privateer*. Toate acestea sunt strâns unite cu secvențe intermediare animate, care aduc puternic cu seria *Wing Commander*. Epopeea spațială a lui Infogrames conține și elemente care o particularizează. Cel mai elocvent este modelul de zbor. Dezvoltat expres pentru joc, acest model aplică în spațiul cosmic legile fizicii. Puteți uita de întoarcerile bruște cu 180 de grade și de looping-urile cu nave plutitoare; cine trage brusc de manetă va simți efectele inerției și se mai duce secunde întregi spre direcția inițială. Sună curios, și așa și este, dar vă puteți obișnui cu aceasta. Pe de altă parte, controlul lui I-War 2 este foarte simplu. Repartizarea energiei, pilotul automat și selectarea armelor se pot face și prin tastatură, dar începătorii pot la fel de bine să utilizeze un meniu accesibil, pe care îl operează via Coolie-Hat cu joystick-ul.

Daniel Ch. Kreiss
Andrei Ritok-Schotsch



PERSPECTIVĂ CLARĂ Carlinga ne amintește de alte jocuri ale genului. Barele portocalii descriu viteza actuală.



MAIESTUOS Stațiunile spațiale gigantice și purtătoarele de nave străbat firmamentul la intervale regulate. În acest fel, spațiul se animă.



Din galerie-n galerie

Cu ideile nostime și grafica 3D, Wiggles își va face loc în sufletul fanilor strategiei de construcții

■ PRODUCĂTOR SEK/Innonics ■ DISTRIBUITOR Necunoscut încă ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Mai 2001 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

Ce-i aia wiggle, mă rog?

"To wiggle" se traduce prin a se clătina. Iar pentru că unui wiggle i se cam mișcă toate (șapca, fundul, chiar și pământul de sub el), s-a dat acest nume unei dinastii bățăioase de pitici.

Un joc de strategie 3D...

Într-adevăr. Control greoi, grafică pătrătoasă, perspectivă restrânsă - nici unul din aceste neajunsuri nu vă mai incomodează de această dată. Datorită perspectivei laterale, nu trebuie să vă mișcați decât la stânga/dreapta, respectiv înainte/înapoi.

Dimineața la sapă, noaptea la bowling. Iată cum stă treaba la wiggleși. Însă cel ce crede că tipii ăștia nostimi o duc întotdeauna atât de bine, se înșeală amarnic, căci viața clanului de pitici e periclitată de creaturi malefice. Timp de câteva ore ne-am întreținut și noi cu micuții șmecheri.

Nu vrem să le exagerăm calitățile. Wiggleșii sunt pitici, ușor bondoci, au nas cârn și poartă șepci roșii. Dar nici pe departe nu este vorba de mucoși care nu știu să zică decât "Cine a păpat din farfurioara mea?" Sunt tipi care nu sapă doar galerii, ci învață și karate foarte repede, parcă inspirați de Matrix. Pe lângă aceasta, wiggleșii sunt și crescători de hamsteri, ceea ce ne

duce cu gândul la un barbecue pe cinste. Ca niște pitici ce se respectă, și wiggleșii locuiesc sub pământ, unde sapă coridoare lungi, atât verticale, cât și orizontale, amenajând săli și camere. Închipuiți-vă ceva de genul *Dungeon Keeper* al lui Molyneux, cu deosebirea capitală că nu aveți o perspectivă perpendiculară verticală, ci una orizontală laterală. Ca o casă de păpuși, dacă vreți. Puteți acționa zoom foarte aproape, pentru a admira mulțimea de detalii îngrijite. Personajele și clădirile sunt realizate într-o autentică manieră 3D. Aveți la dispoziție și o perspectivă de ansamblu, pentru ca nu cumva să scăpați din vizor vreo porțiune a împărăției subterane.

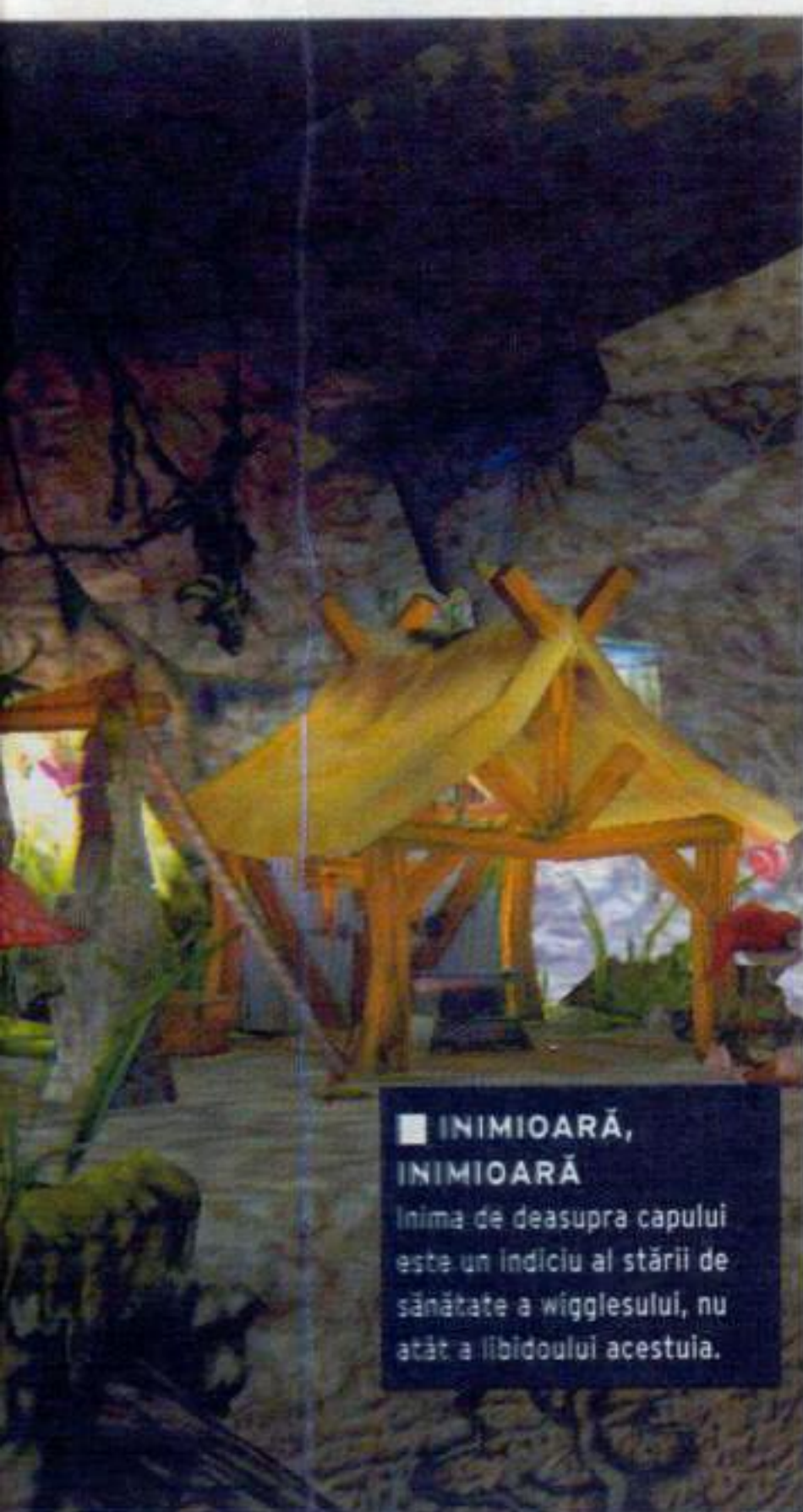
Controlul este extrem de simplu: ca în *Dungeon Keeper*, marcați

bolovanii ce trebuiesc înlăturați, iar câțiva wiggleși tăbăresc imediat cu târnăcoapele la lucru. Gestul acesta nu se produce însă neapărat, pentru că un wiggle puternic are și el nevoie de o pauză și refuză să lucreze dacă îi ghiorăie mațele. În timpul liber are de ales între un somn bun, un bowling relaxant, discotecă, o scaldă într-o cadă încăpătoare sau statul la bar. Printr-un simplu clic, puteți verifica dacă insul e sătul, dacă nu mai vrea să facă nani sau dacă nu are alte astfel de nevoi fiziologice. Trebuie să asigurați adăpostul pentru un număr de până la 50 de wiggleși,



PE CD-ROM!

Vă împărtășim din experiențele noastre cu wiggleșii.



■ INIMIOARĂ, INIMIOARĂ

Inima de deasupra capului este un indiciu al stării de sănătate a wigglesului, nu atât a libidoului acestuia.



ERA CIVILIZAȚIEI Imediat ce s-a descoperit liftul, wigglesii se deplasează de la un nivel la altul mult mai repede și mai comod.

iar dacă cumva vi se pare puțin, să știți că în practică se cam apropie de harababură. Și asta pentru că, pe lângă un nume propriu, fiecare wiggle își are și personalitatea sa și ritmul zilnic propriu. Și trebuie să fiți cu mare băgare de seamă ca nu cumva să-și înceapă toți deodată siesta.

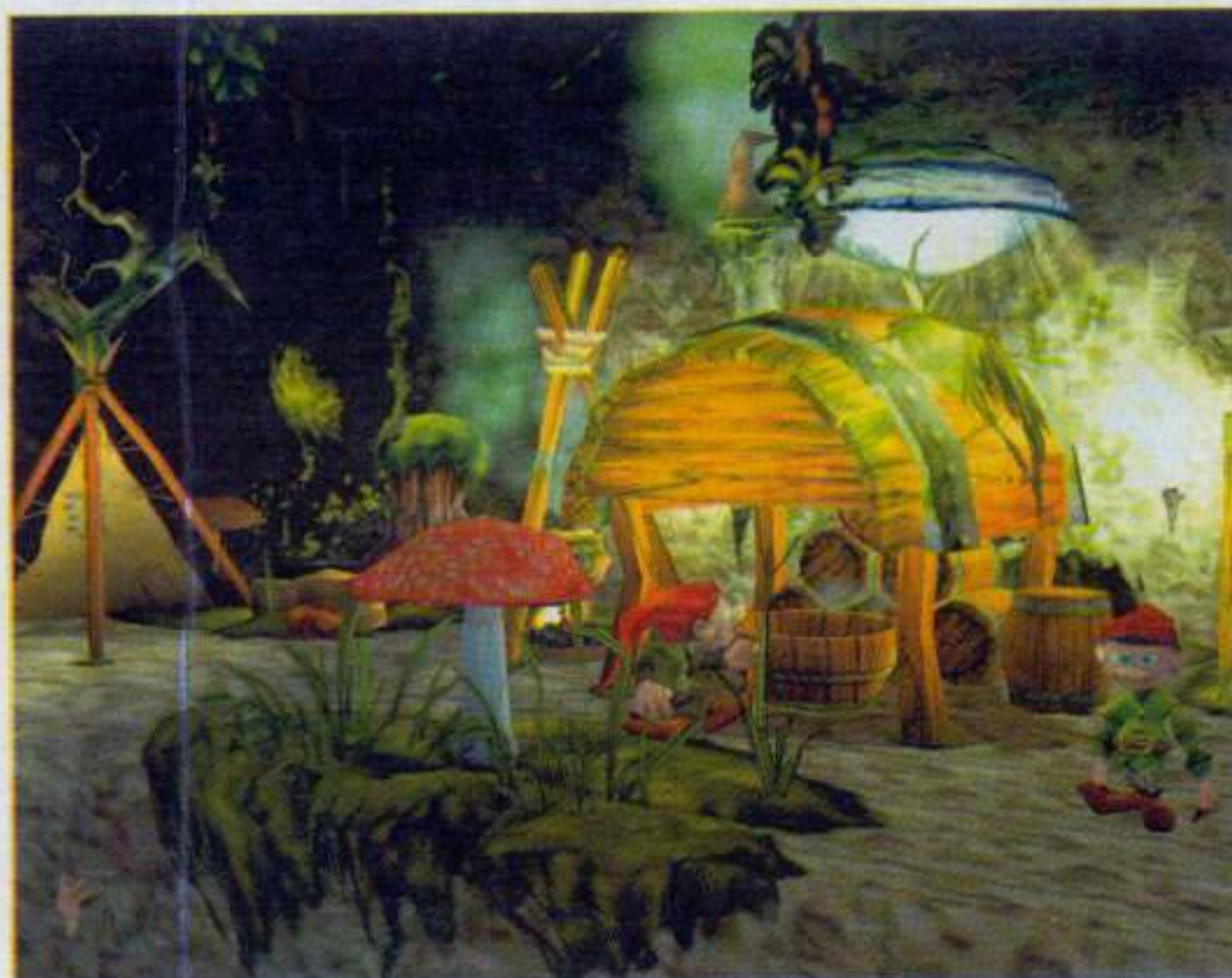
Treaba cu lucrul și timpul liber se poate aranja foarte precis cu ajutorul unui ceas și încă separat pentru fiecare wiggle. Dacă însă le acordați prea puțin timp liber, piticii se vor bosumfla și vor arunca

uneltele în semn de protest. S-ar putea să aveți probleme și în ceea ce privește procrearea, căci noii wigglesii apar doar dacă: a) wigglesul-bărbat și wigglesul-femeie se iubesc nespun și b) amândoi sunt satisfăcuți. Calitățile părinților sunt transmise în parte copiilor; dacă tatăl e un luptător experimentat și mămică o îndemnatică culegătoare de ciuperci, puștiul rezultat își va începe existența sub aceste auspicii. Și bineînțeles că această lecție e predată exemplarelor cu veleități foarte tipice, ceea ce

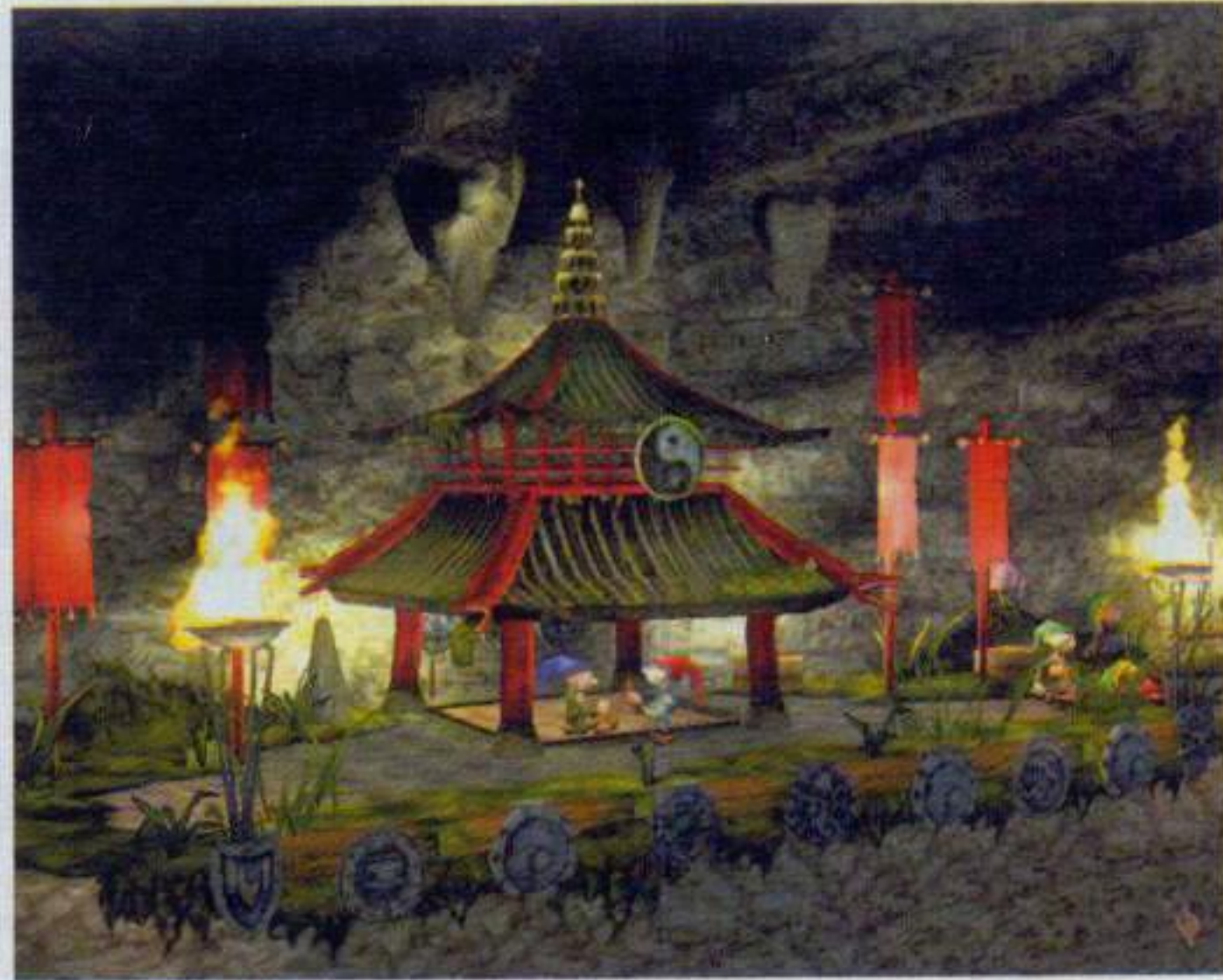
face ca orice pierdere să fie automat dublă. Căci chiar dacă nu au parte de o moarte naturală, câte unul tot mai cade pradă unui balaur hămesit sau i se prăbușește o galerie în freză.

Mineritul scoate la iveală șapte materii prime, printre care pietre, cărbuni, minereu de fier și smaralde. Unul dintre elementele de bază ale wigglesilor sunt ciupercile. Bureții sunt tăiați precum copacii, piciorul se folosește la construcții de lemn, iar pălăria este prelucrată mai departe în scopuri alimentare;

Hamsteri rotisați și ciupercile prăjite sunt piesele de rezistență în meniul wigglesilor.



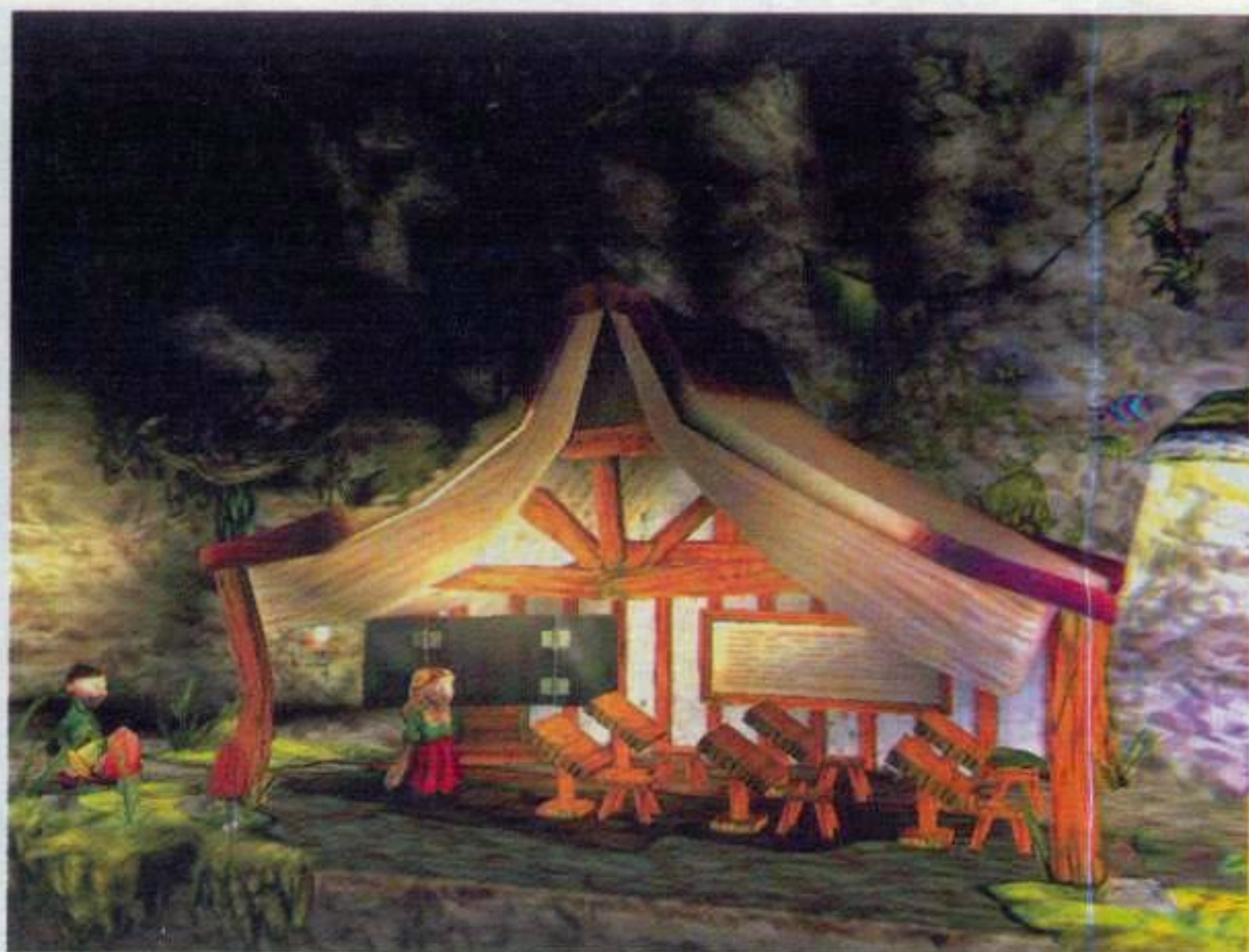
LA BERĂRIE La fabrica de bere a wigglesilor se produce licoare proaspătă de ciuperci, servită ulterior la bar.



LOVITURI UCIGĂTOARE Războinicii se antrenează în dojo în stil oriental. Atacurile cu pumnul, piciorul, mâna și din săritură se exersează separat.



CÂND SE IUBEAU, CÂND SE TAMPONAU Urâte obiceiuri mai au și wiggleșii ăștia: se antrenează în familie pentru bătăliile viitoare.



CE-I ÎN MÂNĂ NU-I MINCIUNĂ Copiii învață în școli cam tot ce ar trebui să știe un wiggle, printre altele și ce pericole îl așteaptă în lumea subterană.

Nimic nu e posibil fără cercetare. Dacă nu concepeți noi tehnologii, nu aveți nici o șansă împotriva agresivilor adversari.

la bar se servește, de exemplu, o băutură pe cinste. Foamea se potolește cu ciuperci prăjite, dar și cu hamsteri și omizi, care sunt crescute în ferme, iar apoi sacrificate cu catapulte și pietre. Dezagreabilele rozătoare nu numai că rotunjesc lista de bucate, ci servesc și ca parteneri în ringul de kumite sau ca animale de tracțiune. Când hamsterii nu sunt ocupați să se prăjească la proțap, sunt puși să fugă în interiorul unor roți, generând astfel energie pentru mașinării.

Curentul poate fi produs și cu ajutorul morilor de apă, cu turbine și reactoare, care la rândul lor pun în funcție strunguri, fierăstraie mecanice și polizoare, forje și

furnale. Aici se produc toate uneltele și armele de care are nevoie poporul dumneavoastră pentru supraviețuire. Veți rămâne cu gura căscată când veți vedea ce imaginație au aceste creaturi. E adevărat că arborele tehnologic, cu zecile de invenții, nu atinge dimensiunile celui din *Civilization*, dar furnizează elemente suficiente pentru articularea diverselor strategii. Nici aici nu se poate face însă nimic fără cercetare; până nu descoperiți scara, amărâții trebuie să se deplaseze pe verticală, în stil

free climbing. Dacă ați descoperit scara, gândiți-vă la un lift, care nu numai că este mai rapid, dar îi și scutește pe pitici de eforturi gratuite. La rândul lor, mărfurile se transportă mai ușor cu ajutorul roabelor, coșurilor și hamsterilor.

Wiggleșii dumneavoastră nu sunt decât una din cele patru civilizații care sălășluiesc sub pământ. Sensul și scopul misiunii îl constituie de fapt capturarea cerberului Fenris, care terorizează lumea subterană. Problema constă în faptul că verigile lanțului cu care trebuie legat monstrul sunt împânzite pe toată suprafața Pământului, astfel că misiunea dumneavoastră se va întinde de-a lungul a generații întregi de wiggleși. Nu veți scăpa nici de scandalurile dintre clanuri, fără să mai vorbim de atacurile surpriză ale trolilor și balaurilor. Dacă nu au nici o armă la îndemână, băieții nu se dau înapoi să se folosească de topoare, târnacoape, rindele și ciocane, dar cel mai bine e să vă inițiați echipajele în artele marțiale orientale - karate, taekwon do etc. Mai târziu vor învăța să producă chiar și spade, securi de luptă, catapulte, arcuri și săgeți, scuturi și flinte. Norocosul care dă peste un zăcământ de smaralde îl va putea exploata și va face cu ajutorul pietrelor prețioase săbii de lumină. Veți avea astfel niște wiggleși la fel de viteji ca Luke Skywalker. Trupele se controlează la fel ca în RTS-uri, iar pentru musafirii nepoftiți se găsesc soluții: mine și capcane. Modul de desfășurare a jocului, cu cele 24 de campanii, depinde foarte mult de maniera de abordare a jucătorului: misiunile sunt alese în conformitate



ÎN CASA UNUI WIGGLE Sufrageria confortabilă a acestei familii are un design care nu iese din modă: un fotoliu comod, un TV color și o blană de hamster drept covor.



PERICOL GALBEN Cu cât înaintați în joc, cu atât pirită va fi mai importantă, deoarece e o componentă de bază a prafului de pușcă ce servește drept muniție. Pirită se colectează în mine speciale.

cu situația, astfel că se păstrează echilibrul între construcție și luptă. Dacă, de exemplu, K1 își dă seama că jucătorul constituie o armată puternică și numeroasă, îi va opune un adversar la fel de puternic. Pe lângă campaniile principale, există și misiuni suplimentare, prin care se pot câștiga recompense și se pot elibera alte lumi. Bineînțeles că e important și în ce direcție săpați, deoarece și asta

influențează natura dușmanilor, surprizelor și comorilor pe care le veți găsi pe drum. Fiecare campanie se desfășoară altfel, ceea ce înseamnă cea mai bună motivație pentru a lua jocul din nou și din nou de la început.

Cine joacă pentru prima dată *Wiggles* s-ar putea să fie tentat să subestimeze gradul de profunzime, însă până să descoperiți cele mai importante tehnologii, să explorați

cele cinci lumi, să rezolvați șaradele și să puneți pe fugă dinastiile dinamice, trec săptămâni. Atuurile lui *Wiggles* sunt combinațiile inovative de 3D și strategie de construcții, ideile comice și controlul ușor accesibil. Dacă reușește treaba cu misiunile dirijate inteligent și pot fi monitorizați peste 20 de pitici, *Wiggles* va fi unul dintre cele mai originale jocuri ale anului.

Precum pe pământ, la fel și sub pământ. Poporul minuscule al acestui joc repetă la o scară redusă cam toate acțiunile ce însuflețesc lumea umană.

Petra Maueröder
Mihele Horia



ODIOASA MOȘTENIRE În căutarea cerberului Fenris piticoșii ajung în ambianțe subterane mai puțin prietenoase. Capturarea fiarei va fi o misiune ce va antrena generații întregi de wiggles.



L'AMOUR Acest cadru are aproape totul; cei doi par să se iubească și să dețină calități bine conturate pe care să le transmită descendenților.



Din nou agitație în piscină

Pool of Radiance 2 convinge prin grafica genială și prin aplicarea fără greșală a sistemului de reguli AD&D

■ PRODUCĂTOR Stormfront Studios ■ DISTRIBUITOR Mattel Interactive ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT iunie 2001 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

De ce s-a amânat din nou premiera?

Producătorii vor un joc echilibrat și îl testează în consecință.

Vor avea loc interacțiuni între membrii grupei?

Nu, producătorii au renunțat la acest element, pentru a evita exilarea jucătorilor pe o anumită constelație.

Dacă a existat un gen care, pe cale de dispariție fiind, să învie ca pasărea Phoenix din propria-i cenușă, acesta este RPG-ul, care și-a sărbătorit acum doi ani reîntoarcerea între cei vii. Anul acesta apare **Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor**, succesorul primei părți legendare, care a sădit germeii aventurii virtuale acum 12 ani.

Vara aceasta va aduce o schimbare definitivă în vechiul stil de apreciere a RPG-urilor. Fraze de genul "grafica e mai puțin

importantă" sau "la bază se află un story bun" vor ieși din uz pentru totdeauna. Din punct de vedere izometric, nici un joc nu a arătat vreodată atât de bine ca acesta, nici chiar *Baldur's Gate 2*. Decorurile exterioare detaliate și donjoanele pline de atmosferă ridică la fel de tare adrenalina RPG-iștilor ca și personajele 3D, a căror deplasare și mișcări de luptă au fost animate cu finețe. Deoarece fiecare rasă are un alt aspect, nu vă veți plictisi nici măcar când veți avea în față o trupă formată din trei pitici, să zicem. La aceasta se adaugă echipamentul

fiecăruia, arma sau coiful purtate de un personaj putând fi vizibil recunoscute ca piese distincte de harnașament. Atmosfera astfel realizată este într-adevăr brillantă. Cireașa de pe tort o reprezintă efectele speciale produse de spell-uri, care merită într-adevăr calificativul "spectaculoase". Fiecare din cele peste 100 de variante hocus-pocus, din care peste 20 sunt noi, oferă delicii ochiului, indiferent dacă e o simplă "vrăjitorie" sau una apocaliptică de level opt. La accesarea spell-urilor cu efect plan, un indicator vă va

■ O BAIE DE ÎNFRUMUȘETARE FATALĂ

Indiferent dacă e om, animal sau monstru, cine se apropie prea tare de pool of radiance se transformă într-un zombi respingător. Cu astfel de creaturi malefice, nu e de mirare că trupa celor șase are mult de lucru.



OH, SHIT! Un fulger creează o atmosferă particulară, temută de adversari. Dacă sunteți bine poziționat, puteți distruge cu această armă mai mulți monștri.



DIN ÎNALTUL CERULUI Spell-urile vor fi puse în scenă prin efecte fantastice. Cea de față este "puterea divină". Din punct de vedere grafic, Pool of Radiance 2 impune noi standarde.

arăta care sunt ființele afectate de efectul acesteia, lucru de mare ajutor, deoarece puteți preveni rănirea propriilor oameni printr-o plasare corespunzătoare.

Nu numai grafica, ci și design-ul jocului și story-ul sunt foarte convingătoare. Acțiunea începe la zece ani după ce prima pool of radiance a fost distrusă sub orașul-port New Phlan. Legendarul mag din Forgotten Realms, Elminster, vă trimite în căutarea unei grupe de aventurieri rătăciți printre ruinele orașului Myth Drannor. Ajuns la destinație, nu veți găsi numai monștri puși pe hartă, ci și sursa noului rău: a apărut o a doua pool of radiation, care transformă ființele în bestii. După moda RPG-urilor clasice, strângeți o mână de eroi, care în cazul nostru atinge un număr de șase membri. La început nu vi se permite să creați mai mult

În ceea ce privește grafica, la loc de frunte se află efectele spell-urilor, care își merită atributul "spectaculoase".

Nașterea unui clasic



Scurta noastră expunere vă arată în ce mod *Pool of Radiance* a revoluționat genul RPG.

SSI a scos în 1988 primul *Pool of Radiance*, primul RPG pentru PC, folosind sistemul AD&D. Jucătorii de Pen&Paper care râdeau de primele jocuri *Ultima* și *Wizardry* au luat noul joc în colimator și au avut grijă să se vândă în peste 1 milion de exemplare. Aventura plină de suspans a dus la crearea unei populare serii Gold Box, din care au făcut parte și legendarele jocuri *Dark Sun* și *Al-Qadim*.

Problema multiplelor clase de caractere s-a rezolvat mai ușor cu noul sistem de reguli, fiind mult mai ușor accesibil.



SIMPLU ȘI RAPID Dați un click dreapta pe un personaj și veți putea accesa toate acțiunile posibile, de la spell-uri până la calități speciale. La fel se pot schimba și armele, fără a fi nevoit să parcurgeți un inventar.

de patru ființe, locurile vacante ocupându-se în timpul aventurii, căci întâlniți peste zece însoțitori potențiali.

Încă din momentul creării personajelor se face simțit sistemul celor trei reguli AD&D în forma celor trei tipuri de personaje, mag, barbar și călugăr, care întregesc stocul deja învechit de paladini, luptători, clerici, pădurari și hoți. Problema mai multor clase de personaje se rezolvă acum mai ușor, comparativ cu vechile reguli. În loc să programezi de la începutul jocului cu ce să se ocupe personajul, puteți decide la fiecare promovare cum să se dezvolte mai departe personajul. Dacă, de exemplu, aveți un luptător de level 1 și puncte destule pentru o promovare, puteți

să-l transformați fie într-un luptător de level 2, fie într-un exopat al altei clase permise. În Ruins of Drannor, un jucător poate urca până la level 16. În totalitate, trebuie să fie 32, punctaj cu care se pot accesa și utiliza tool-urile universale. Summa summarum, aceste noutăți ar trebui să simplifice jocul pentru începători, în timp ce veteranii vor începe trainingul pentru crearea unui

caracter ideal. Potrivit declarației producătorului Garret Graham, e cât se poate de cunoscut faptul că personajele de tip luptător/mag, luptător/hoț ajunse pe treptele superioare devin extrem de puternice. Numărul și forța adversarilor ce vă întâmpină vor fi calculate corespunzător, de calculator.

În ciuda nenumăratelor combinații posibile, sunt mai



POZIȚII-CHEIE Poziționarea în joc este extrem de importantă. În timp ce magii își lansează spell-urile de la distanță, ceilalți luptători sunt în linia întâi.

Comparativ

Cu toate că nu are o durată de joc atât de lungă, *Pool of Radiance 2* este la ora actuală singurul rival serios al lui *BG 2*.

POOL OF RADIANCE 2	BALDUR'S GATE 2
Rase	6
Clase	8
Spell-uri	peste 100
Max. Level	16
Max. Magi	Magi: 8
	Clerici: 8
Sistem	Ediție a III-a AD&D
Durata jocului:	cca. 60 ore
	cca. 150 ore

departe valabile blocajele cunoscute, care se extrag din calitățile claselor. Deci nici acum nu va exista un paladin/hoț, deoarece paladinul este orientat spre comiterea doar de fapte bune, iar hoțul dimpotrivă. Altă inovație: la programarea celor patru personaje, setați chiar dumneavoastră nivelul celor șase calități (forță, abilitate, rezistență, inteligență și carismă). Pentru aceasta aveți la dispoziție un anumit număr de puncte pe care trebuie să le traduceți în calitățile aferente.

Ca în toate RPG-urile, și în *Pool of Radiance 2* luptele ocupă un loc foarte important. Asta cu atât mai mult cu cât acțiunea se desfășoară în mare parte în ruinele de la Myth Drannor, unde găsiți monștri dușmănoși, iar celelalte personaje bine intenționate sunt excepții. Cu adevărat de excepție sunt însă cele 50 de misiuni transmise de aceste personaje în tipicul Multiple Choice Dialog, misiuni care sunt individuale sau legate de cea principală. Merită însă efortul, deoarece în afară de prețioasele puncte, eroii dumneavoastră primesc pentru misiunile de succes și arme versatile, echipament sau unele accesorii foarte căutate, de exemplu aur. Din acest element ar fi bine să aveți tot timpul rezerve substanțiale, putând astfel convinge negustorii să vă pună deoparte ustensilele cele mai bune și să vă scape de cele pe care nu le mai folosiți. Ca să nu vă plictisiți, puteți să vă dați uniforma la călcat unui monstru. Să nu ratați niciodată controlarea tuturor rămășițelor, pentru ca nu cumva să vă scape un obiect special.

Sistemul de luptă este, la rândul său, bine gândit și simplu de controlat. Imediat ce vă aflați în raza de acțiune a adversarului, jocul se transformă automat din real time într-un mod bazat pe runde. O bară de meniu situată în colțul din stânga sus a monitorului arată cine urmează să facă pasul următor. Fiecare membru din grupul dumneavoastră este caracterizat de o culoare diferită, în timp ce

Nenumăratele bătălii se desfășoară în sistem de runde și sunt ușor de controlat, datorită suprafeței de joc bine alcătuite.



ÎN DULCELE STIL PROPRIU O inovație foarte importantă o reprezintă posibilitatea de a stabili valoarea celor șase atribute ce determină caracterul personajului.

monștri dispun de simboluri. Dacă în timpul mutării atacați, schimbați poziția, vrăjiți sau vă folosiți de o calitate specială specifică unei clase (călugării pot administra de exemplu lovituri mortale, iar clericii pot bloca morții vii), toate aceste sunt la alegerea dumneavoastră. Fiecare mutare se integrează într-o limită de timp, ceea ce înseamnă că trebuie să fiți la fel de decis în planuirea acțiunilor ca o femeie în alegerea lenjeriei intime. În caz contrar, personajul în cauză va "sta o tură", ceea ce va însemna un dezavantaj imens într-o confruntare directă. Totuși, nu trebuie să disperați, deoarece limitele

temporare sunt relativ largi. În plus, beneficiați de un control simplu, care vă deschide accesul la toate acțiunile, chiar și schimbarea unei arme se poate face fără trecerea prin fereastra de meniu. Limita de timp are și rolul de a asigura partidelor multiplayer o durată de joc normală, fără prelungiri inutile. În multiplayer se pot întâlni în rețea sau pe Internet până la șase jucători într-o grupă pe care să o trimită în Myth Drannor pentru a rezolva împreună enigmele jocului.

Georg Valtin
Mihele Horia



UȘOR MANEVRABIL Imaginea de inventar este similară celei a altor menluri.



INFORMAȚII GRATUITE Discuțiile sunt coordonate de clasicul Multiple Choice. Deoarece nu vă prea întâlniți cu alte personaje, aceste evenimente sunt foarte importante, astfel putând obține informații și misiuni.

Galeria cu figuri extraterestre

Ca manager al unei stații spațiale multiculturale, trebuie să rezistați haosului, crizelor și concurenței

■ PRODUCĂTOR Mucky Foot ■ DISTRIBUITOR Monosoft ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT februarie 2001 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

Se ajunge până la urmă la lupte, ca în *Dungeon Keeper 2*?

Nu. În prim-plan, în *Startopia* se situează aspectele economice. Și dacă totuși s-ar ajunge la conflicte militare, atunci asta s-ar petrece numai în misiunile de final.

Există mod multiplayer?

Da. Lupta pentru supremația pe stația spațială poate fi dusă simultan de patru participanți.



■ CA LA GRĂDINA ZOOLOGICĂ

Rasele extraterestre de pe bază nu se deosebesc doar din punct de vedere morfologic, ci și prin capacitățile și nevoile lor.

În timp ce omenirea mai are nevoie de ani buni până să amplaseze o bază cât de cât rezonabilă, în cosmosul virtual a început de mult distracția. Dumneavoastră sunteți managerul stației *Startopia* și, în comparație cu *Deep Space Nine* și *Babylon 5*, pare la fel de interesant ca o reuniune duminicală de familie.

Cu toate că Universul e infinit, se pare că nu-și găsesc locul în el toate popoarele Domnului. Toți alienii căpoși se bat în nave spațiale și demolează galaxii întregi. Într-o astfel de conflagrație au fost avariate și stațiunile stelare dintr-un sector. Aveți misiunea de a reconstrui ruinele rămase fără stăpân. Bazele sunt nu numai centre de comunicații și comerț, dar și puncte de escală pentru piloții celor mai diferite rase. Pentru ca summit-ul celor zece rase extraterestre să nu degenereze într-un haos cosmic, trebuie să vă ocupați de musafirii dumneavoastră. Ca și simșii, extraterestrii își au și ei necesitățile lor, le e foame, le e somn, vor să se distreze - probleme ce se rezolvă prin ridicarea anumitor clădiri. Din acest punct de vedere, *Dungeon Keeper 2* îi dă cu tifa. Spațiu aveți suficient, stațiile circulare fiind împărțite în 16 segmente, fiecare dispunând de trei punți.

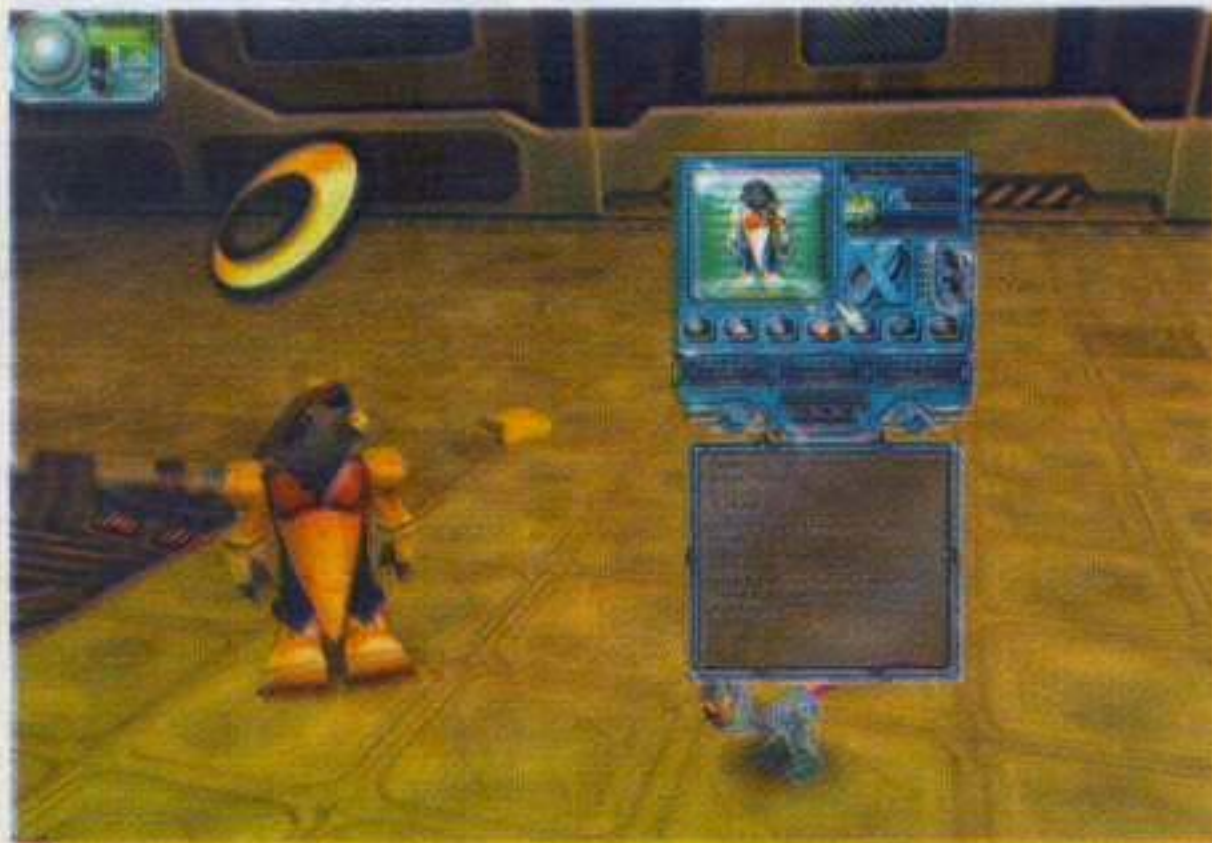
Elementul principal de care



PE CD-ROM!

Aruncați o privire pe CD ca să vă faceți o idee asupra zumzăleii multicolore.

depinde viitorul stației dumneavoastră este puntea de aprovizionare, punctul în care acostează musafirii. Trebuie să le oferiți un dormitor, un grup sanitar și un automat de mâncare. Contează și unde vă amplasați șantierele, deoarece alienii obosiți nu vor fi prea încântați să adăsteze într-un dormitor în care răzbat zgomote de forjă și ciocan pneumatic. Trebuie neapărat să aveți și o centrală energetică, deoarece construirea și funcționarea tuturor instalațiilor necesită multă energie. Pentru a vă menține exotica clientelă, trebuie să vă dotați puntea principală cu hoteluri luxoase, săli de joc, baruri și discoteci. Mai ales aici se poate vedea preocuparea pentru detaliu a producătorului. Fiecare specie extraterestră își are propriile



UN LOOK BETON Fiecare locuitor al coloniei are o personalitate proprie și trebuie folosit la activitățile pentru care prezintă cele mai bune înclinații.



TRUP ȘI SUFLET PENTRU ALIENI Nevoile extraterestrilor pot fi recunoscute după simboluri.

mișcări ritmice de dans. Apropo de mișcări ritmice, construirea de "cuibușoare de nebunii" este imperativă, deoarece și în această privință alienii manifestă talente neobișnuite. Dacă nu acționați și în această direcție, musafirii dumneavoastră vor pleca nesatisfăcuți...

În partea superioară a fiecărei secțiuni se află bio-puntea. Dacă imitați bine condițiile climaterice a planetelor de origine, plantele acestor parcuri vor crea cel mai bun loc de destindere pentru musafirii dumneavoastră.

Bineînțeles, fiecare rasă preferă o climă total diferită de cealaltă, iar parametrii topografici, temperatura și umezeala se pot regla cu un tool asemănător celui folosit pe Terra. Atenție la o șmecherie: dacă deschideți porțile care separă două segmente cu condiții diferite, clima și vegetația se vor adapta cu timpul. Biosistemul dezvoltă chiar și o dinamică proprie. În apele mai mari se zbenguie pești albi, în timp ce plantele cresc și se ofilesc. Pe lângă toate astea, mai există un feature foarte interesant cu care se poate experimenta: plantele cultivate pe punte pot fi ulterior comercializate.

Dacă primele misiuni se rezumă la construirea și demolatul stațiunii și la comerț, următoarele sarcini sunt mai complicate. Ba trebuie să



PĂTRĂȘOS, PRACTIC, BUN La începutul fiecărei misiuni primiți primele clădiri în formă cubică.



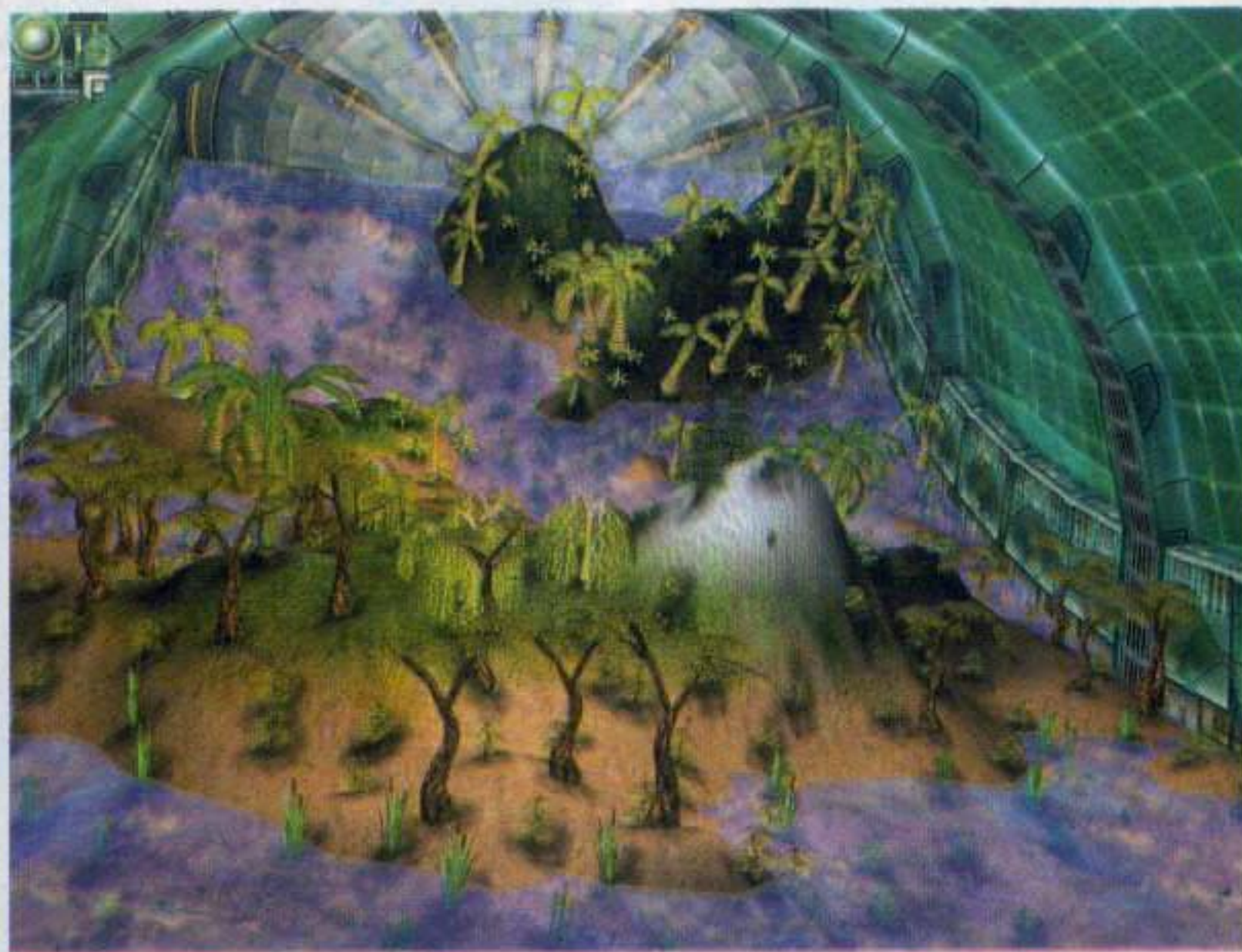
FEBRA DE SÂMBĂȚĂ SEARA Discoteca se bucură de multă popularitate și face deliciul spectatorului, datorită diferitelor stiluri extraterestre de dans.

În apele mai adânci se zbenguie pești clorotici, iar plantele se ofilesc.

atrageți un anumit număr de clienți pe stație, ba să coordonați computerizat mai multe sectoare sau chiar să reabilitați un anumit număr de prizonieri. Aveți destul de lucru, dar unele activități necesită o rezolvare rapidă. Dacă scandalul creat de apariția unor hooligans spațiali poate fi rezolvat, atacurile monștrilor sau apariția unor molime de temut, cum ar fi flagelul lunar, creează probleme chiar comandanților încercați. Cu toate acestea, nu o să ajungeți să stricați

mouse-ul. Dimpotrivă, veți avea întotdeauna suficient timp să urmăriți activitatea febrilă de pe stație. Chiar și atât ar fi de ajuns ca să vă distrați copios cu ciudatele figuri și cu animația excelentă.

Georg Valtin
Mihele Horia



PEISAJ IDILIC Dotarea biopunții este o adevărată artă. Pentru ca să puteți cultiva mai multe specii, trebuie să asigurați o oarecare varietate.

Unele femei gustă bătaia

În maratonul de luptă Oni, starul este o frumoasă japoneză, care în loc să zdrobească inima bărbaților, preferă să le rupă oasele

■ PRODUCĂTOR Bungie ■ DISTRIBUITOR Take 2 ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Martie 2001 ■ PRIMA IMPRESIE Satisfăcătoare

PE SCURT

Știm că în Manga-uri apar și scene explicite de sex...

E adevărat, cel puțin într-unele. Pentru Oni acest element a fost schimbat. Eroina este o dură.

Dacă pot să trag, nu voi apela tot timpul la arme?

Nu mai mult decât vă ajunge muniția. În plus, armele cu energie își au dezavantajul lor, care e perioada de încărcare.

FULL CONTACT

Armele puternice constituie pentru Konoko o problemă. Eroina trebuie să evite obuzele prin rostogoliri laterale și salturi înalte.



Manga-urile sunt benzi desenate pentru maturi. Personajele lor cu o fizionomie specifică - ochi mari și nas mic, ca de copil - trăiesc evenimente din cele mai diverse, de la trădare până la crimă. În același stil, Oni e un amestec dur dintre jocuri de lupte și shootere.

laboratoare de studii biologice și complexe cu birouri, pentru a strânge dovezi, pentru a distruge aparaturi periculoase sau pentru a interoga personaje-cheie. Puteți intra în pielea acestei doamne într-un număr de 15 episoade.

Prin sărituri bine calculate sau

prin rostogoliri abile veți trece de bariere laser, evitând camerele de supraveghere și încercând să fiți cât mai silențios, pentru a nu fi descoperit. Dacă sunteți totuși observat, lucrurile se complică. Sosesc băieții duri, care vor să se la la trântă cu dvs. sau să încerce pe

Culisele le par unora triste, dar pentru alții sunt pline de stil. Grafica lui Oni este Manga pur și simplu.

În anul 2032, Pământul este suprapopulat cu megalopolisuri. Cerul e străpuns peste tot de zgârie-nori. Viața cotidiană, economia și politica sunt determinate de tehnică. Concernele și-au instituit controlul și nu sunt interesate de nici o lege sau morală. Invențiile sunt vândute fără nici un discernământ celui care oferă mai mult sau sunt utilizate direct de firma producătoare în scopuri malefice. Statul neajutorat nu mai are decât un singur atu împotriva acestor coloși - Konoko. Această agentă specială e perfect antrenată și se amestecă permanent în activitățile sindicatelor, dacă are posibilitatea. Pentru aceasta, se furișează noaptea peste acoperișuri și prin intrări dosnice în unități de producție, în depozite, în



DISTRAȚIE MAXIMĂ Controlul este surprinzător de simplu. Mulțumită unui tutorial, loviturile din rotire vă vor reuși încă din primele minute ale jocului.



ÎN LAO ȘI PIELE Ținuta lui Konoko aduce cu cea a Larei Croft, constituind și ea o apariție plină de stil.



NIȘTE PORCI Echipele de securitate din Oni sunt compuse din bărbați. Le-ar putea fi rușine, toți împreună împotriva unei singure femei.

Luptele corp la corp sunt rapide și dure, în tradiția lui Street Fighter și Tekken.

pielea dvs. mitraliere, aruncătoare de flăcări și lansatoare de rachete. Pentru a supraviețui, trebuie să realizați manevre uluitoare: șuturi și lovituri în combinații rapide, întoarceri, salturi și rostogoliri în fața cărora Bruce Lee ar face figură de începător. De la o misiune la alta veți deprinde tehnici noi. Controlul funcționează destul de simplu, prin mouse și tastatură. O misiune de antrenament de la început vă explică mișcărilor de bază. Metodele

mai complexe de atac rezultă mai târziu prin combinațiile simple ale tastelor și în funcție de poziția dvs. față de adversar. Și mai simplă este utilizarea armelor de foc, pe care le puteți smulge din mâinile adversarilor în lupta corp la corp: țintiți, trageți. Însă întrucât muniția este foarte puțină, în Oni trânta rămâne ocupația de bază.

Din punct de vedere grafic, personaje au rotunjimi și mișcări line, plauzibile. Fundalurile par în

schimb prea reci, cu pereți goi, șterși și de cele mai multe ori monocromi. În plus, atât de multe colțuri nu s-au mai văzut la un singur loc. Însă satisfacția la lupte nu este afectată de acest lucru: dueluri de box și lovituri similare nu se mai găsesc decât în jocurile de console.

Daniel Ch. Kreiss
Andrei Ritok-Schotsch

**Creează muzică
la tine acasă!**

**HIP HOP
eJay**

**Scratch your own
HIP HOP Tracks**

Easy to use 8-track sound mixer with over 1,300 fat Hip Hop sounds

Includes DJ-Desk for your own live scratches

PXD
MUSICSOFT

Informații la:
tel. 059-479.661

Niște tipi de tinichea

Dacă indivizii de tablă vă înjură pentru maniera în care conduceți, atunci sigur jucați Z sau poate versiunea următoare

■ PRODUCĂTOR Bitmap Brothers ■ DISTRIBUITOR EON Digital ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT februarie 2001 ■ PRIMA IMPRESIE Bună

PE SCURT

Z era și până acum frumos și bun, dar mult prea greu, din păcate.

Conform declarațiilor producătorilor, din cei o jumătate de milion de generali Z, doar un sfert au reușit să finalizeze ultima misiune. De aceea, adversarul PC din *Steel Soldiers* se va modela după forța celui alt combatant uman.

Cum se controlează *Steel Soldiers*?

Când am luat în vizor jocul din cartierul general al Bitmap, producătorii au hotărât să reproduse interfața ajunsă deja în stadiu final. Se pare că meniurile finale se vor orienta după clasicul *Star Craft*.



ATAC AERIAN Două blindate antiaeriene trag de mama focului după două elicoptere care zboară la mică înălțime. În versiunea finală probabil că nu se va putea apropia în zoom atât de mult.

În grămada de clone C&C, Z constituia acum patru ani excepția plină de acțiune. Partea a doua transpune acțiunea din încurcatele sectoare pe o planetă-polygon, într-o ambianță umedă și impenetrabilă.

Cuvântul-cheie este viteza. Spre deosebire de majoritatea celorlalți reprezentanți ai genului, *Steel Soldiers* nu lasă adversarilor prea mult timp de relaxe. Cine vrea să învingă trebuie să lupte fără pauză. Numai cel ce atacă cucerește sectoare noi, punând astfel mâna pe resursele valoroase, și numai astfel se poate progresa pe front. Cu cât controlați mai multe teritorii, cu atât vă puteți permite mai multe unități.

Prin acest principiu de joc plin de suspans, dar și solicitant, *Steel Soldiers* preia rețeta de succes a primului Z aproape în proporție de 1 la 1. Ca înainte, nivelurile sunt împărțite, în funcție de calitatea adversarului, unul uman sau PC. Marea diferență e că dacă în prima versiune se dădeau aprige bătălii în jurul fiecărei fabrici, acum puteți face una cu pământul orice clădire, după bunul plac. Care pământ, mai nou, se transformă în dune-polygon. Și Bitmap Brothers au schimbat între timp suprafețele plane de pixeli cu grafica 3D. "În calea

jucătorului stă o baterie antiaeriană, explică Steve Whittle, conducătorul proiectului. Este situată la o cotă superioară și de aceea poate supraveghea aproape întreg nivelul. Deoarece povârnișul nu permite accesul nici unui blindat, jucătorul trebuie să trimită infanteriștii. Aceștia vor furniza informații artileriei care, din vale, va pune antiaeriana sub o ploaie de foc". Exemplul dat de Steve Whittle nu se referă doar la modulațiile reliefului, ci prezintă și o misiune tipică din *Steel Soldiers*. Pe tabela de operațiuni ale generalului Z sunt trecute 30 de misiuni în cinci lumi, încăierările având loc atât în aer, cât și pe apă. Pe lângă cunoscutele blindate și artilerie, au apărut și elicopterele de luptă și transport, iar apele sunt brăzdate de bărci pneumatice și distrugătoare. Băieții de tablă, la fel de cinici ca în trecut, câștigă experiență pe parcursul misiunilor și devin astfel mai preciși. Dar oricât de bune ar părea noile elemente, secvențele cu cei doi roboți îndrăgiți sunt, din păcate, de domeniul trecutului. Se pare că video-urile noi vor avea mai strânsă legătură cu narațiunea centrală. Să sperăm că vor fi și la fel de amuzante.

Rüdiger Steidle
Mihele Horia

Cine a gustat Z ar trebui să păstreze în bibliotecă un loc liber și pentru *Steel Soldiers*.



SMILE PLEASE! Stilul grafic promovat de Bitmap a trecut în parte examenul 3D.



POZĂ DE GRUP Blindate, infanteriști și distrugătoare se strâng în fața unei platforme bizare de gheață. Liniile roșii și albastre marchează granițele sectoarelor.



PE CD-ROM!

Urmărind video-ul nostru, vă puteți face o primă impresie asupra jocului.

TONIC TROUBLE

Distribuit prin PAM GRUP SRL

Str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, Bl. PB 9

Tel./Fax: 059-479661

e-mail: pamgrup@rdsor.ro



Ubi Soft in Pole-Position

Succesorul premiantului F1 Racing Simulation joacă tare

■ PRODUCĂTOR Ubi Soft ■ DISTRIBUITOR Ubi Soft ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT martie 2001 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

Ce ne puteți spune despre modelul de conducere? Trebuie să fac o școală de pilotaj pentru a putea controla monopostul?

Producătorul promite începătorilor un intro discret, iar expertului o veritabilă provocare pe patru roți. Dotat cu două help-uri fără trepte (ABS și corectură de deviere), monopostul va demonstra singur cât de realist e conceput.

Voi putea să-mi selectez din rețea datele actualizate ale sezonului?

Prin Ubi Soft în nici un caz. Din motive tehnice și de licență, dar și pentru a nu permite amestecul unui terț, producătorul a trebuit să renunțe la un editor sau la o structură deschisă de program.

De câteva luni se anunța că noul simulator de curse elaborat de francezi va stabili noi etaloane grafice. După primul test pe care l-am făcut în cockpit-ul unui bolid dintr-o versiune de testare, ne-am putut da singuri seama de adevărata valoare a jocului.

Exact la începutul sezonului F1 2001, producătorii de la Ubi Soft vor să catapulteze genul simulatoarelor de curse într-o nouă eră. Succesorul excelentului

F1 Racing Simulation se numește *F1 Racing Championship* și vrea literalmente să spulbere concurența. Producătorii au probat această ambiție printr-o versiune în avanpremieră. Din motive de licență, jocul se bazează pe datele sezonului '99, dar acestea sunt transpuse cu multă acuratețe în imagine, până în cel mai mic detaliu. Satisfacția e asigurată atât de designul corect al bolizilor, cât și de punerea în scenă a traseelor. Timp de șase luni, o echipă Ubi Soft a

studiat toate pistele sezonului 1999 și a efectuat măsurători folosindu-se de Global Positioning System, analizând minuțios fiecare curbă, cută sau neregularitate a asfaltului. Rezultatul muncii lor poate fi rezumat pe scurt astfel: nici un program de până acum nu a reușit să redea atât de fidel detaliile unei curse. Curbele extrem de dificile de la Suzuka sunt la fel de fidel reproduse ca și denivelările de la Monte Carlo. Acest traseu este cel mai notabil sub raportul



■ AȘA-I CORECT

Colegul lui Schumacher, Rubens Barichello, îl blochează în parapeț pe Mika Häkkinen de la McLaren Mercedes.



SPLENDOARE GRAFICĂ Cu ajutorul videorecorderului încorporat, puteți revedea cele mai tensionate momente ale cursei.

extraordinarei apropieri de realitate. Pe lângă clădirile și iahturile de lux ancorate în port, toate prezentate într-o textură luxuriantă, pe lângă detalii de genul gardurilor de sârmă ghimpată, panourile video fac din nobilul Grand Prix piesa de rezistență a sezonului virtual. Monoposturile-unicat au fost construite cu la fel de multă preocupare, grafica excelentă a automobilului convingând de la o simplă privire aruncată din cockpit. În primul rând, roțile sunt pentru prima dată cu adevărat rotunde, iar pneurile sunt de un negru lucitor în bătaia soarelui. Din afară, impresia pozitivă se accentuează: de la construcție și până la vopsea, vehiculele echipelor sunt copiate

Șocant din punct de vedere grafic și control, F1 Racing Championship surclasează potențialul rival Grand Prix 3.



BULBUCAȚII OCHI DE BROASCĂ Grație sistemului de măsurare GPS, chiar și culele curbilor sunt reproduse cu maximă acuratețe, cu o eroare de numai 1 cm.

perfect după modelele originale.

Pilotul virtual de F1 nu va rămâne însă surprins doar din punct de vedere grafic. S-a lucrat la reactualizarea engine-ului, iar din tehnica precursorului nu a mai rămas practic nimic. Conduita de rulare a monopostului va fi controlată printr-o mulțime de variabile de tip randament motor sau aderență. Cooperând cu mai multe echipe F1, producătorii au reușit să obțină o copie reală a fiecărui bolid. Acesta e un alt avantaj de care jucătorul va profita ulterior pe pistă: mașinile diferitelor echipe se deosebesc vizibil una de alta, dar monoposturile pilotate de calculator sunt supuse aceluiași legi ca și cele conduse de jucători. Grație inteligenței artificiale îmbunătățite (K1), adversarii dumneavoastră experimentează pe

proprile trasee și fac timpi din ce în ce mai buni.

Cel care vrea mai întâi să-și controleze propriul bolid activează cele două help-uri, care pot fi cuplate și decuplate fără trepte intermediare, de la 0 la 100%. Pe lângă acestea, puteți opta pentru afișarea liniei ideale sau pentru afișarea unui icon special, care să vă indice momentul în care trebuie să frânați înaintea virajelor. Cu toate help-urile activate, jocul se controlează aproape ca un Arcade-Racer.

Sascha Gliss
Mihele Horia



LA PLIMBARE Datorită acestor căprioare se murdăresc cauciucurile și se diminuează aderența.



NO BEER Din motive bine întemeiate, banerele cu reclame la tutun și alcool au fost excluse din joc.



CA LA TV Aici se poate observa cu adevărat cât de detaliat sunt reproduse monoposturile. În prima versiune se puteau observa chiar și părțile nevopsite din carbon.

De la mutanți pentru mutanți

Tactica înlocuiește șansa: Populara serie RPG pătrunde în zona tactică

■ PRODUCĂTOR Micro Forté ■ DISTRIBUITOR Virgin Interactive ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. I/2001 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

Are voie jucătorul să acționeze doar cu gemeni?

Nu, dar aveți de ales dintr-o largă paletă de creaturi din universul *Fallout*, printre care se regăsesc ghouls, super-mutanți și deathclaws.

Nu cumva *Fallout Tactics* e totuna cu *Jagged Alliance* sau *X-COM*?

Chiar și producătorii au recunoscut că este vorba de o îmbinare a acestor două jocuri. Pe lângă modul de joc bazat pe runde, găsiți însă și elemente de RTS, prin faptul că punctele de acțiune ale caracterelor se reînnoiesc încetul cu încetul.

Un război atomic cuprinde o bună parte a populației globului, distruge toate orașele și preschimbă peisaje înfloritoare în pustiuri sterile.

Teritoriul rămas după apocalipsă este condus după legi total neortodoxe. Negustorii de sclavi vând fermieri neajutorați, tâlharii și bandiții îiucid mișelește pe comercianții cât de cât cu stare, iar scorpioni mutanți atacă oamenii. Și asta nu e totul: la un moment dat apare un personaj nou, până atunci necunoscut, pus să prăpădească pacea atât de precară și terorizează populația. A venit timpul ca Brotherhood of Steel să-și trimită în luptă mercenarii, pentru a pune răufăcătorii cu botul pe labe. Cine a jucat ediția anterioară este familiarizat cu principiile Frăției: să

readucă Pământul la înflorirea tehnologică de altădată și încă pe căi legale, ceea ce e greu de conceput având în vedere anarhia ce domnește. De la sine înțeles că și dumneavoastră sunteți de partea legii, însă de data aceasta nu sunteți cel ales, ci doar un comandant oarecare al unui grup Brotherhood, format din maximum șase bărbați, pe care îi selectați dintr-un set de 30 de recruți.

Ca RPG, *Fallout* este un exemplu de joc cu desfășurare neliniară, dar ca joc tactic e mai îngrădit. Avem de-a face cu 25 de misiuni de bază, ce nu pot fi rezolvate decât în strictă ordine, fiecare fiind împărțită în șase trepte. Scenele se orientează în continuare după stilul tipic al seriei: jucătorul are parte de bătălii pe terenurile aride, vizitează satele primitive ale băștinașilor,

intră în blocuri dezafectate și hale industriale distruse, pășește pe terenuri militare acoperite de zăpadă, în fabrici de roboți și pătrunde chiar și în ascunzătoarea unei bande numite Raiders, a cărei tristă amintire mai stăruie în memoria societății *Fallout*. În trupa de bandiți veți întâlni și alți cunoscuți din trecut, având însă o altă identitate. Producătorii păstrează încă secretul asupra celor mai spectaculoase show-uri. E sigur însă că epicul celor două părți este bine legat. Umorel va fi prezent cu mai multă parcimonie, dar vor fi și de data aceasta suficiente răsturnări de situație.

La o primă apreciere, *Fallout Tactics* are la bază un joc tactic bazat pe runde, dar nu își poate declina originile RPG. Se menține avansul treaptă cu treaptă, iar

■ NU UITAȚI SĂ VĂ PUNEȚI CĂCIULA...

În jargon, echipamentul se numește *Fallout super-armor* și e plesă de rezistență a Brotherhood of Steel.





LUPTE INTENSE Trupele organizează o luptă cu MG-urile de mare calibru și aruncătoarele de rachete.

personajele acumulează puncte de experiență dacă reușesc să-și nimicească adversarii. Dacă s-a atins o anumită limită de puncte, jucătorul primește puncte de experiență drept bonus, care se împart în domeniile corespunzătoare, respectiv abilitate, forță și inteligență. Cu cât aceste valori sunt mai ridicate, cu atât mai îndemânat este personajul în acțiunile pe care le întreprinde. Așa că în cazul unui fiasco se recomandă o încăierare generală, fără vreun ordin special, doar pentru a întări trupa. Varianta nouă are câteva plusuri față de precedentă și în ce privește opțiunile de mișcare: personajele merg pe vine, se târăsc, se furișează sau patrulează, se cațără pe culmi sau pe acoperișuri, pentru a avea o viziune de ansamblu asupra inamicului. Cu cât perspectiva e mai limpede, cu atât crește probabilitatea de nimerire a țintei. Toată acțiunea e dinamizată de alternanța zi - noapte, pe întuneric precizia trăgătorului fiind corespunzător diminuată. Armele se orientează după scenariu: veți ataca inamicul cu vechi și grosolane cuțite de bucătărie, foarfeci, pistoale, arme de asalt, aruncătoare de flăcări sau arme cu plasmă. Noutatea o constituie minele, care sunt foarte utile mai ales în varianta multiplayer, conferind



DE-A V-AȚI ASCUNSELEA Nenumăratele colțișoare fac posibilă aplicarea unei tactici de înaintare discretă și lichidare din umbră a dușmanului.



EXTREME ASSAULT Inamicul necunoscut poate ataca cu blindate, iar în Fallout se adaugă și alte vehicule.

Pentru fiecare misiune se recomandă programarea unui interval de 30-35 ore.

posibilități tactice uneia sau alteia din părți. Pe lângă aceasta, jucătorul poate pune mâna pe vehiculele aflate aiurea, acestea fiind foarte necesare pentru transportul anumitor obiecte și având un rol decisiv în luptă, grație tempoului ridicat. Adversarii nu trebuie neapărat împușcați, ei pot fi și izbiți cu autovehiculele, ceea ce nu înseamnă însă că sunt chiar ușor de lichidat. În noua versiune a lui *Fallout Tactics*, producătorul a instalat un K1 ce nu are nimic în comun cu cele două programe precedente.

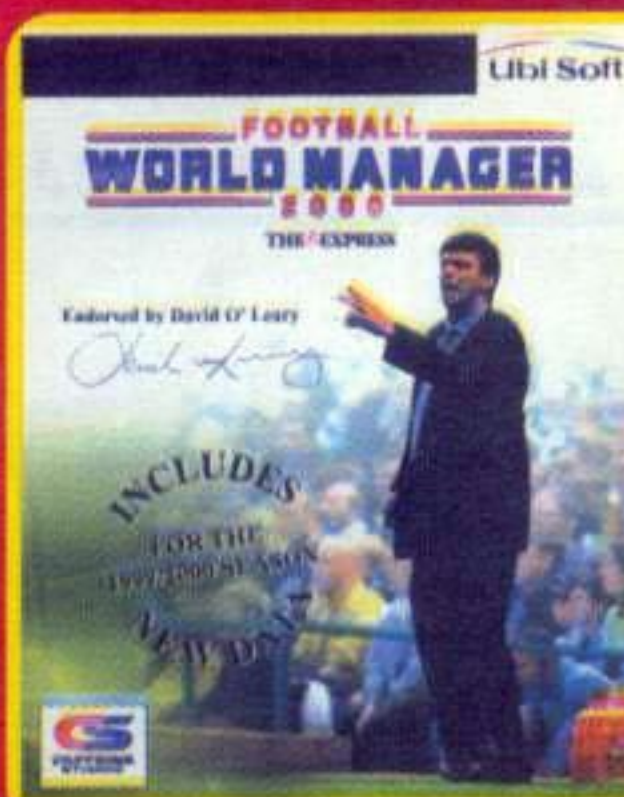
O misiune în single player durează în jur de 30-35 de ore,

acestea variind de la simple atacuri până la furt. O dată executate misiunile, puteți trece la modul multiplayer, care vă oferă cele mai diverse variante de joc. De această dată, totul s-a făcut mult mai atent, deoarece noul engine grafic permite o rezoluție de 800x600 sau de 1.024x768 DPI.

Thomas Weiß
Mihele Horia

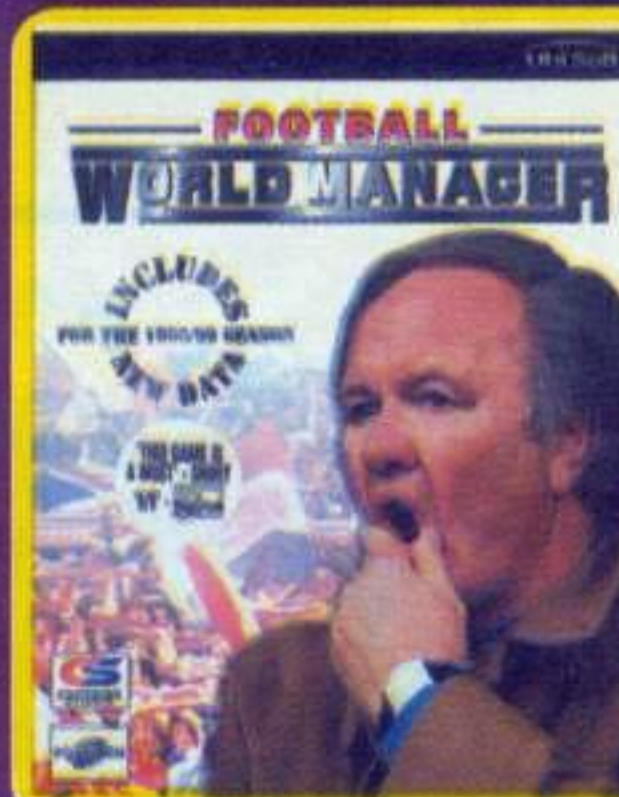


DECOR LUXURIANT Ruine, copaci doborâți, pământ ars, iată cartea de vizită a seriei Fallout.



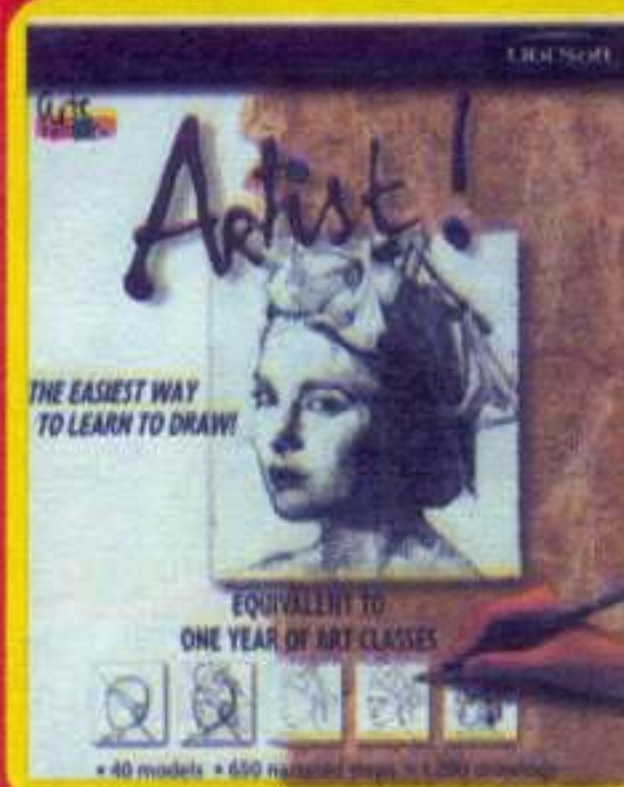
FOOTBALL WORLD MANAGER 2000

Cel mai complet joc de management fotbalistic se intoarce, mai rapid, mai mare si incluzand mai multe caracteristici ca niciodata. Peste 29.000 de jucatori, 95 divizii, 1400 de cluburi din 71 de tari. Statisticile fiecarui jucator, liga sau tara aduse la zi in timp real iti ofera un nivel de date si detalii fara precedent. Decide tactica si strategia de joc, atat la nivel de jucator cat si de echipa.



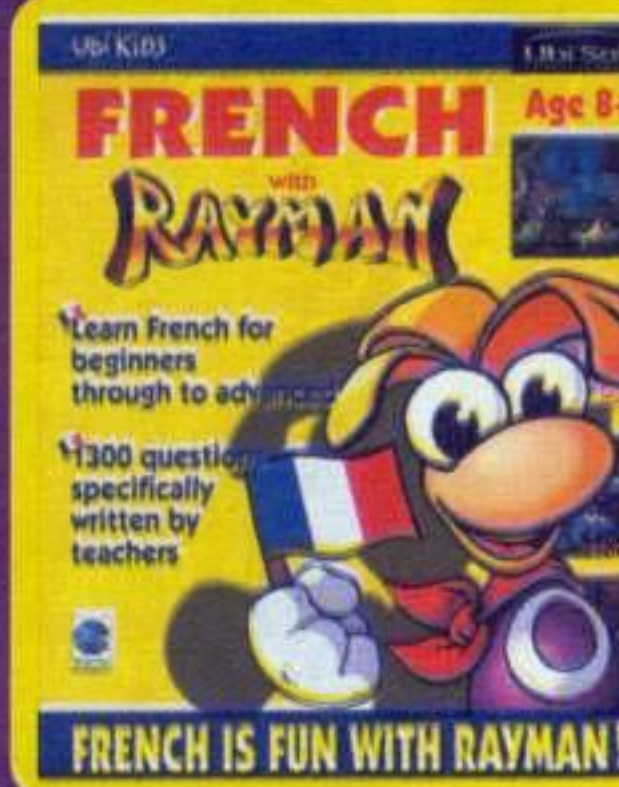
FOOTBALL WORLD MANAGER

Football World Manager este singurul joc de management fotbalistic care reflecta cu adevarat fotbalul actual. Contine cea mai mare baza de date dintre toate jocurile de gen: peste 25.000 de jucatori, peste 1.000 de cluburi din 70 de divizii, peste 50 de tari. Caracteristica unica "match action" iti permite sa iti modifice echipa in timpul meciului si iti ofera informatii de valoare prin 9 ecrane de analiza.



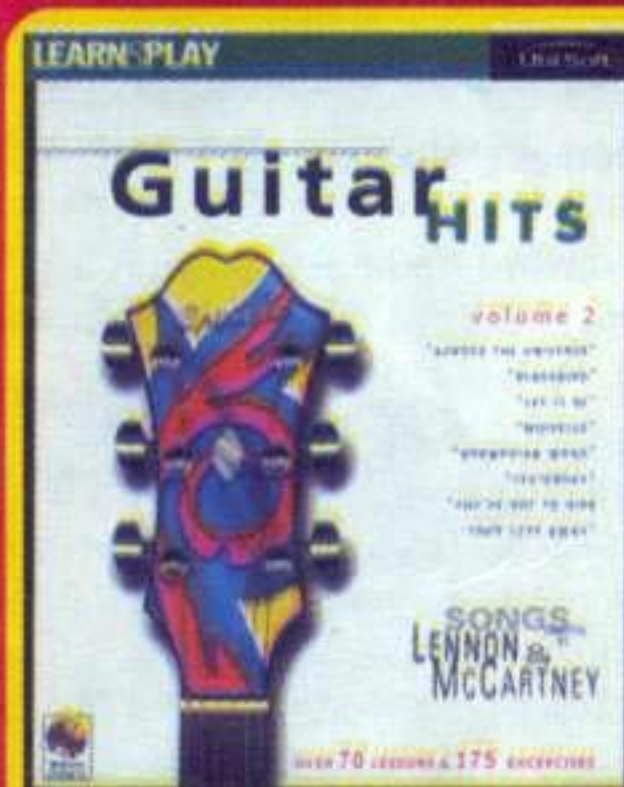
ARTIST CURSURI DESEN ARTISTIC

Cea mai usoara cale de a invata sa desenezi. Echivalentul unui an de arte plastice. 40 de modele, 650 de etape explicative, 1200 de desene. Un curs complet de desen bazat pe 5 genuri clasice: portret, natura moarta, peisaj, scene de gen si studii de nud.



FRENCH WITH RAYMAN

Invatati franceza prin aventurile educative ale lui Rayman! Fie ca sunteti incepator sau doriti sa va imbunatatiti franceza, prin aceste cursuri complete, create de profesori si testate de copii, veti reusi sa imbinati activitatile educative cu un joc extraordinar.



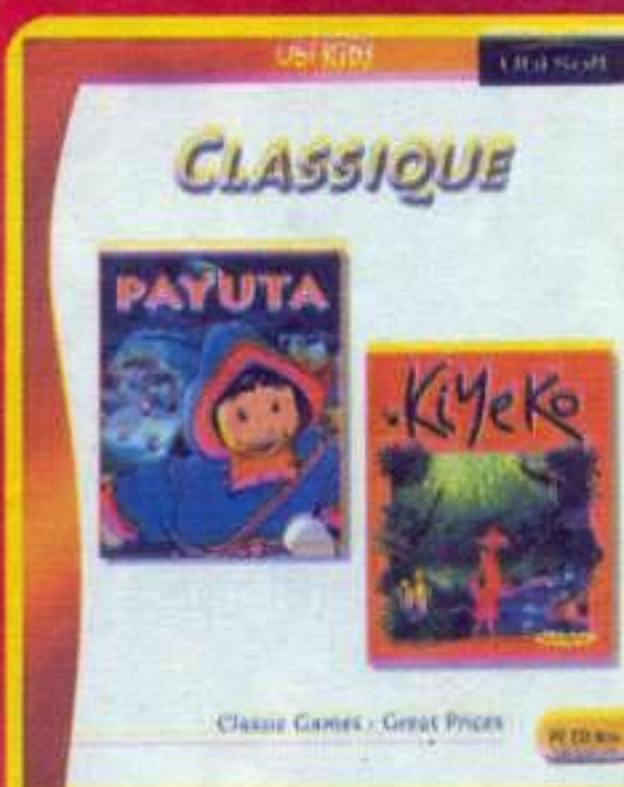
GUITAR HITS CURSURI CHITARA PENTRU INTERMEDIARI

Peste 70 de lectii si 175 de exercitii pentru 7 aranjamente acustice, cu ajutorul celor 8 cantece compuse de John Lennon si Paul McCartney, printre care celebrele "Let It Be", "Yesterday" si "Blackbird".



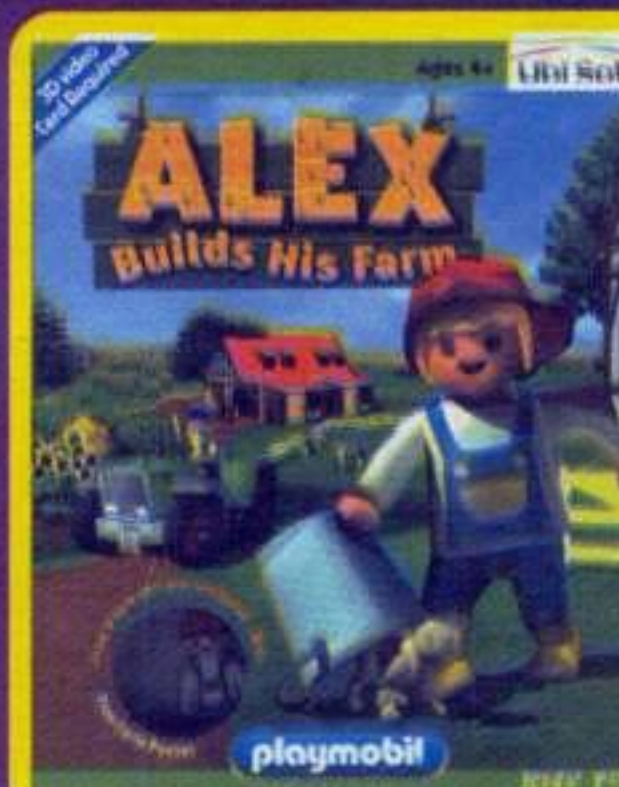
PIANO HITS CURSURI PIAN SI CLAVIATURI

Invatati sa cantati si imbunatatiti-va cunostiintele cantand la tastatura sau la pian, cele 7 titluri incluse (John Lennon, Elton John, Sting, Steve Wonder, etc). Un curs original completat cu imagini video, functie "slow playing", inregistrari, analize de eroare, comentarii educative si exercitii specifice tehnicilor de pian.



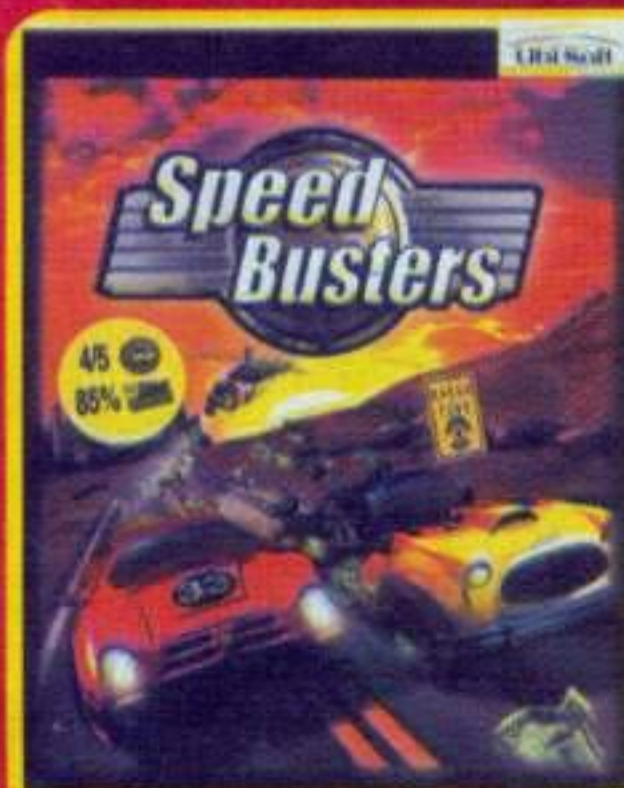
KIYEKO & PAYUTA

Doua jocuri distincte intr-un singur ambalaj! In afara minunatelor povesti care descriu aventurile celor doi eroi, o multitudine de joculete excelente pentru imbunatatirea memoriei copilului, recunoasterea formelor si a sunetului, invatarea primelor notiuni de folosire a PC-ului, precum si transportarea acestora in incantatoarele tinuturi ale Polului Nord si Amazonului.



ALEX BUILDS HIS FARM

Jucariile tale Playmobil prind viata in acest joc de aventuri pentru copii. Descopera viata la ferma alaturi de Alex intr-o minunata lume 3D. Alex este un baietel plin de viata care iubeste natura si animalele. Alaturi de el vei descoperii toate placerile vietii de fermier. Vei construi cladiri, vei cultiva legume si vei avea grija de animale. Nu va lipsi nici distractia atunci cand vei participa la o cursa calare sau cand vei conduce tractorul.



SPEED BUSTERS

Nu te teme de politisti. Sunt de partea ta si te platesc sa atingi viteza maxima! Un joc de curse care ofera echilibrul perfect intre actiune si indemanare. Cu bani castigati in curse iti poti imbunatati masina aleasa din cele 8 vehicule customizabile create dupa modele americane ale ultimilor 4 decenii. Cele sapte curse de pe intinsul Americii beneficiaza din plin de grafica 3D revolutionara.



LAURA'S HAPPY ADVENTURES

Laura a descoperit un diamant magic. Misiunea ei? Sa lumineze cele 5 fete ale diamantului ajutandu-si prietenii si familia. Toti au nevoie de ajutorul tau. Trebuie sa gasesti solutii la puzzle-urile care te asteapta. Exploreaza locurile la care ai visat si intalnesti diverse personaje in aceasta lume fabuloasa. Jocul dezvolta aptitudini in folosirea computerului, legate de logica si relatii interumane.

Prezentarea sistemului de testare

Care sunt criteriile noastre de punctaj?

De la PC-Games vă puteți aștepta la o consiliere obiectivă a cumpărătorului. Pe această pagină aflați ce criterii intră în discuție.

În zilele noastre se plătesc în medie 140\$ pentru un joc. În loc să cadă pradă ambalajelor lucioase, pozelor sau campaniilor publicitare, cititorii PC-Games se bazează pe părerea fondată a echipei de la cea mai cumpărată și mai citită revistă de jocuri PC. În timp ce în casele cu opinii puteți regăsi părerea persoanei care a testat jocul, asupra punctajului de satisfacție la joc decide întreaga redacție, în conferințe de multe ori încinse. Avantajul clar: înclinațiile personale nu influențează testul PC-Games.

Persistența motivației, grafica, sunetul, comportamentul începătorilor, profunzimea jocului - toate acestea apar în test. Următorii factori însă nu influențează testul:

- prețul de vânzare
- cerințele de hardware

Însă jocurile care nu funcționează nici la cea mai bună configurație posibilă sunt depreciate. Un joc cursiv ar trebui să fie garantat măcar pe un sistem high-end.



Jocurilor deosebit de bune și/sau inovative, de care sunteți fascinați, indiferent de preferințele de gen, PC-Games le acordă Award-ul.

În comparație

Aici am comparat candidatul cu tematică de jocuri sau cu alternative tematic asemănătoare. Marcajul de culori indică următoarele categorii:

Clase calitative:

- Albastru Clasa de referință
- Verde Clasa superioară
- Galben Clasa mijlocie superioară
- Portocaliu Clasa mijlocie
- Roșu Clasa inferioară

Carnetul de note

Grafica, sunetul, controlul, modurile multi-player sunt notate într-un sistem cu șase trepte; descrierile scurte asigură transparența testului PC-Games.

Configurația minimă

Această configurație este dată de producător simbolizând minimul absolut.

Configurație recomandată

Pentru o satisfacție adevărată PC-Games vă recomandă următoarea configurație de Hardware.

REZULTATUL TESTULUI

ÎN COMPARAȚIE
Aici găsiți o mică descriere a candidatului în comparație cu alte jocuri asemănătoare.

Joc comparativ 1
Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător

Joc comparativ 2
Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător

Joc comparativ 3
Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător

Joc comparativ 4
Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător

GRAFICĂ Notă

O scurtă descriere a graficii jocului

SUNET Notă

O scurtă descriere a sunetului și a muzicii

CONTROL Notă

O scurtă descriere a controlului jocului

MULTIPLAYER Notă

O scurtă descriere a modului multi-player

NECESAR

Pentium X
X MB RAM
XxCD-ROM
HDD: 10 MB

RECOMANDAT

Pentium X
64 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 10 MB

GRAFICĂ

Software
3Dfx/Glide
Direct 3D
Open GL

SUNET

EAX (SBLive)
Aureal 3D
Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single PC 2 Rețea 4 Internet

Număr de jucători
CD-uri/pachet

CONTROL

Force-Feedback

99% SATISFACȚIE

SATISFACȚIA

Cel mai important: notarea "satisfacție" ne dă informații despre calitatea jocului. Aveți în vedere aranjarea culorilor claselor individuale.

Standarde grafice

Toate standardele grafice suportate.

Standarde de sunet

Toate standardele de sunet suportate.

Modul multiplayer

Rubrica pentru fanii partidelor pe rețea și pe Internet. Aici găsiți informații despre:

- Numărul maxim de jucători pe un PC, în rețea și pe Internet
- Numărul de CD-ROM-uri originale necesare
- Numărul de CD-ROM-uri pe ambalaj

Centru de testare Numele jocului

Este instalat și funcționează

Sascha Pilling

Jocul oferă grafică high-end pentru toți. Performanțe foarte bune și pe hardware mai vechi.

- Sprijină rezoluții până la 1.600x1.200 puncte
- Instalări diferite pentru DirectX și Glide
- Câte trei dimensiuni diferite de instalare pentru o performanță optimă
- Versiunea de testare are încă probleme cu DirectX7

Tehnicianul PC-Games, Sascha Pilling, vă arată cum puteți storcea mai multă viteză din jocul discutat.

Jocul funcționează astfel pe PC-ul dvs.

	PROCESOR	RAM	Partiții 3D	Partiții 2D	3D	2D	3D	2D	3D	2D	3D	2D
Voodoo2	640 x 480	32 64 128	64 128	64 128	64 128	64 128	64 128	64 128	64 128	64 128	64 128	64 128
Voodoo Banshee	640 x 480	32 64 128	64 128	64 128	64 128	64 128	64 128	64 128	64 128	64 128	64 128	64 128
Voodoo3	640 x 480	32 64 128	64 128	64 128	64 128	64 128	64 128	64 128	64 128	64 128	64 128	64 128

Pe o grilă în culori puteți recunoaște la prima vedere ce performanțe va atinge un joc pe PC-ul dvs.

Plăci	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✓	✓	✓
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✓	✓	✓
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Voodoo3 2000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3500	Voodoo3	✓	✓	✓
ATI Rage Fury	Rage128	✓	✓	✓
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✓	✓	✓
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✓	✓	✓
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✓	✓	✓
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✓	✓	✓
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✓
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✓	✓	✓
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✓
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✓	✓	✓
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✓	✓	✓



Cum evoluează satisfacția în decursul mai multor ore? Vă oferă programul o plăcere de săptămâni sau vă pierde cheful deja după câteva ore? Pe curba de motivație puteți urmări "cât de ușor se intră într-un joc" (pentru începători), ce probleme se pot ivi și când buna dispoziție poate fi periclitată.

■ **GHEMOTOC
DE ENERGIE**

Gorila uriașă Kabuto
nu stă prea mult pe
gânduri, înghițindu-și
adversarii sau
plesnindu-i ca pe
niște muște.

■ **PRODUCĂTOR** Planet
Moon

■ **DISTRIBUȚOR** Best
Computers

■ **PREȚ** cca. 10 \$

■ **TERMEN DE APARIȚIE**
Deja apărut

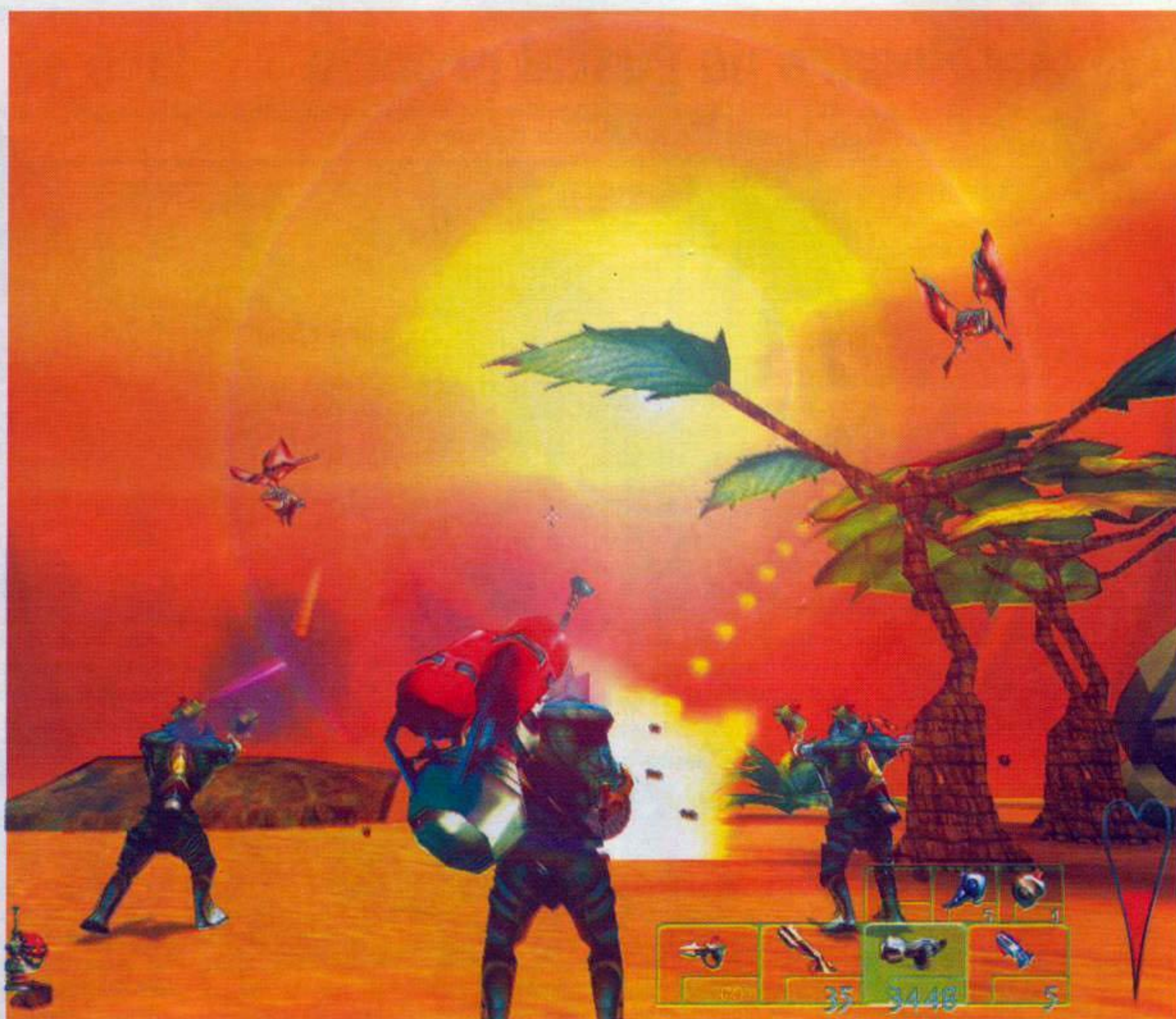
■ **Nerecomandat** sub
16 ani

PE SCURT

- 3 partide de joc
- 3 campanii
- grafică 3D
- 3 ani de dezvoltare
- 3x10 ore de satisfacție
- sistem inspirat de salvare

Zgâriatul și mușcatul sunt permise

Un maimuțoi uriaș, sirene cu pieptul dezvelit și cowboy stelari se ceartă
pentru putere într-un arhipelag idilic în 3D.



UN VIS DIN NOPTILE DE VARĂ În al patrulea capitol, Mecșii sunt atacați de insecte de dimensiunea unui Fiat Punto, care sculpă cu mingi nimicitoare de foc. Muniția se procură din magazinele din preajmă. Acolo se găsesc și seruri de vindecare.

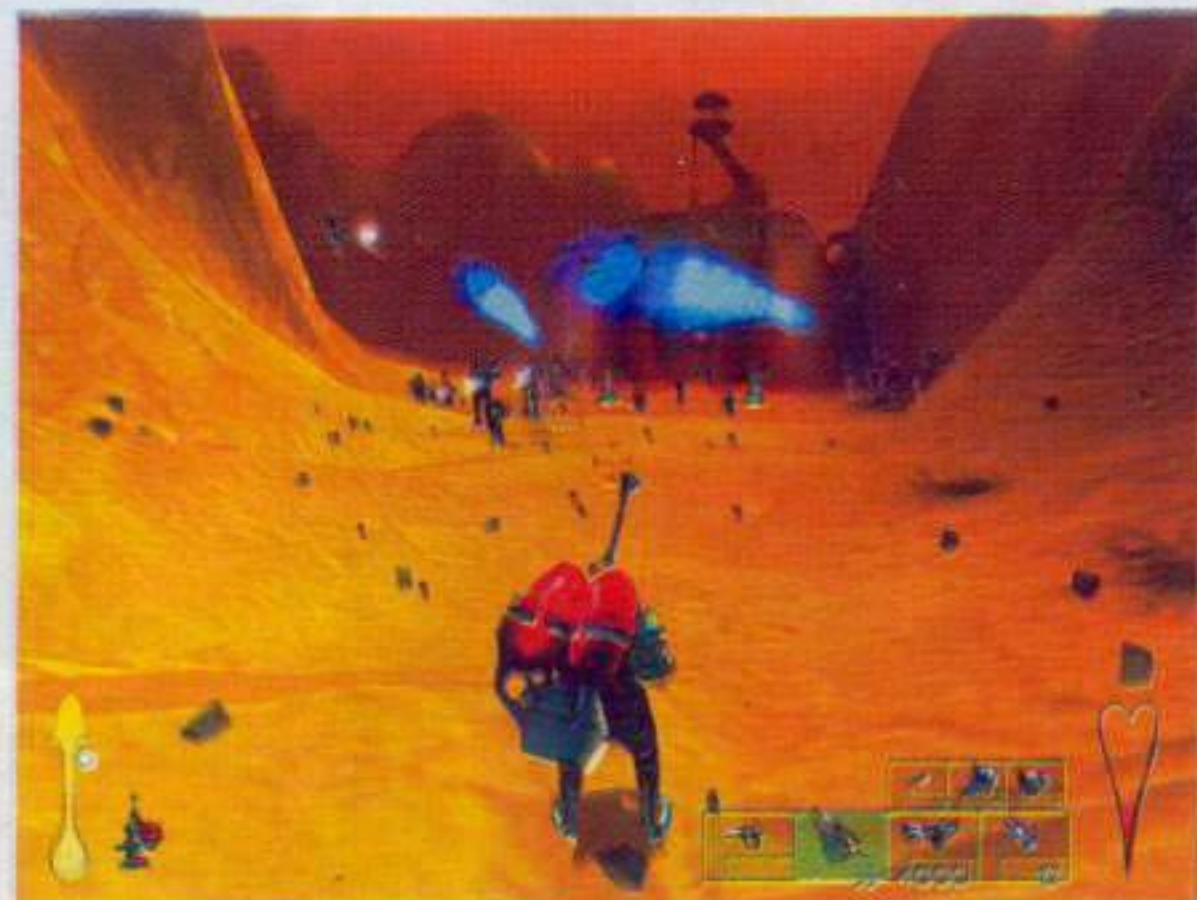
Peisajele tropicale vă invită la baie în apa caldă și la flirt în barul plin de cocktail-uri. Eroii lumii insulare din Giants i-ar alunga însă chiar și pe cei mai căliți excursioniști. Cowboy spațiali înrăiți, creaturi ce sculpă flăcări, zâne de apă, vrăjitoare și o maimuță uriașă de 20 de metri, cu mare predilecție pentru carnea crudă, asigură un spectacol deosebit.

În timpul călătoriei spre planeta Majorka, Reg, Buz și Tel, trei cowboy spațiali, naufragiază în insulele tropicale Eden. Acești trei flăcăi din rasa Maccaryn, să le spunem Mecși, trebuie să constate îndată că pe plajele de vis nu se bronzează tinere seducătoare, căci zona e populată de creaturi agresive și soldați alieni iuți la mânie. Cel mai mult suferă micii

locuitori ai insulelor, numiți Smarties, pe care Mecșii îi ajută cu plăcere. Astfel, alimentează cu carne un Smartie înfometat și îi eliberează nevasta care a fost răpită de tolomacii soldați alieni. Ca mulțumire, acești turiști aflați în concediu forțat primesc informații utile și obiecte cu ajutorul cărora supraviețuirea devine mai ușoară. În timpul primei campanii, jucătorul



CUNOSCĂTORI Cei trei Mecși se aflau în drum spre planeta Maiorca, pentru a bea Caipis și a se lua de frumoasele de pe rivieră.



UN COMANDO INFERNAL Cea mai grea misiune pentru Mecși: distrugeți cu o super-bombă un buncăr bine păzit!

Fiecare pe gustul propriu

Partidele se luptă în trei campanii pentru putere. Fiecare își are avantajele și slăbiciunile sale. Vă prezentăm trucurile cu ajutorul cărora Kabuto & Co. își slăbesc cel mai tare adversarul.

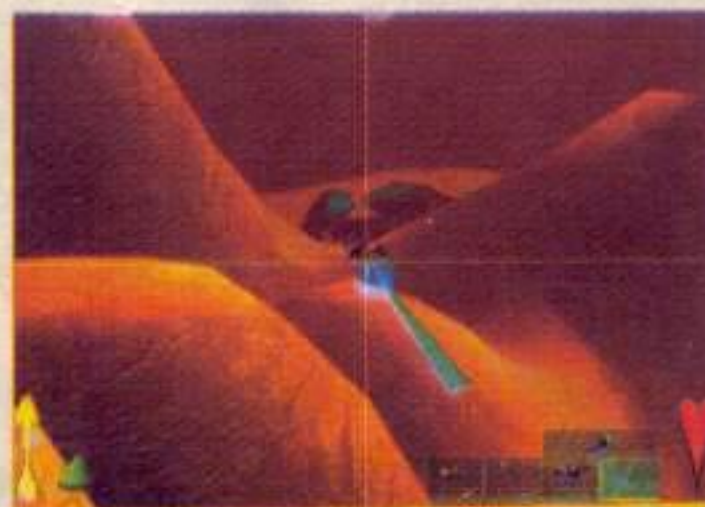
Mecșii



Cu rucsacurile lor auto-propulsante, Mecșii zboară pe distanțe scurte, trec peste munți și evită cu ușurință pericolele.



În tufișuri, Mecșii se pot ascunde temporar în fața adversarilor, furișându-se pe lângă aceștia.



Cu practica funcție Sniper, Mecșii își elimină adversarii de la distanțe mari.

Delphi



Delphi își elimină adversarii cu arcul. Pe lângă acesta, mai dispune și de formule magice pline de efect.



Delphi este rapidă. Dacă își concentrează energia, poate traversa terenul cu o viteză uluitoare.



Delphi Sea Reaperul dezertor se luptă cu mișcări miștoase împotriva nenumăraților adversari din Eden.

Kabuto



Kabuto are un repertoriu de două urlete diferite, cu ajutorul cărora își poate înspăimânta adversarii.



Când Kabuto calcă apăsat, pământul se cutremură. Gigantul e aproximativ de zece ori mai mare decât adversarii săi.



Cu camera fixată în gură, vedeți totul de parcă ați avea un ochi plasat pe limba lui Kabuto. Perspectiva e destul de inedită.

Ambientul tropical asigură un fundal colorat pentru luptele crâncene. Misiunile pașnice sunt rare.



DEER HUNTER Colosala gorilă își urmărește masa de amlază, pe care intenționează s-o consume crudă. Stocurile de hrană sunt ilimitate.

află de ce Eden este un loc atât de inospitalier. Pe de o parte, lidera Sea Reaperilor dorește cu orice preț să domine întreaga lume. Pe de altă parte, o maimuță uriașă, numită Kabuto, face ravagii. Datorită dimensiunii sale, mare cât o casă, și forței fizice incredibile, îl terorizează și-l înspăimântă pe toți.

Dacă reușiți să vă conduceți Mecșii până la sfârșitul odiseei acestora, o veți conduce pe Delphi, una dintre curajoșii Sea Reapers. Această damă elegantă nu e deloc de acord cu intențiile reginei sale, de aceea va sprijini Mecșii deja din prima campanie. În cele din urmă,

Kabuto se va afla sub comanda dvs., cu care veți năvăli peste pietrișul strandurilor sau prin crânguri de palmieri, Kabuto fiind așteptat de aceleași greutăți prin care au trecut și eroii celorlalte două campanii. Povestirea se dezvoltă în cele trei capitole principale, modificându-se doar unghiul de urmărire a evenimentelor. De cele mai multe ori, adversarii principali nu se combat direct, ci se luptă cu



PE CD-ROM!

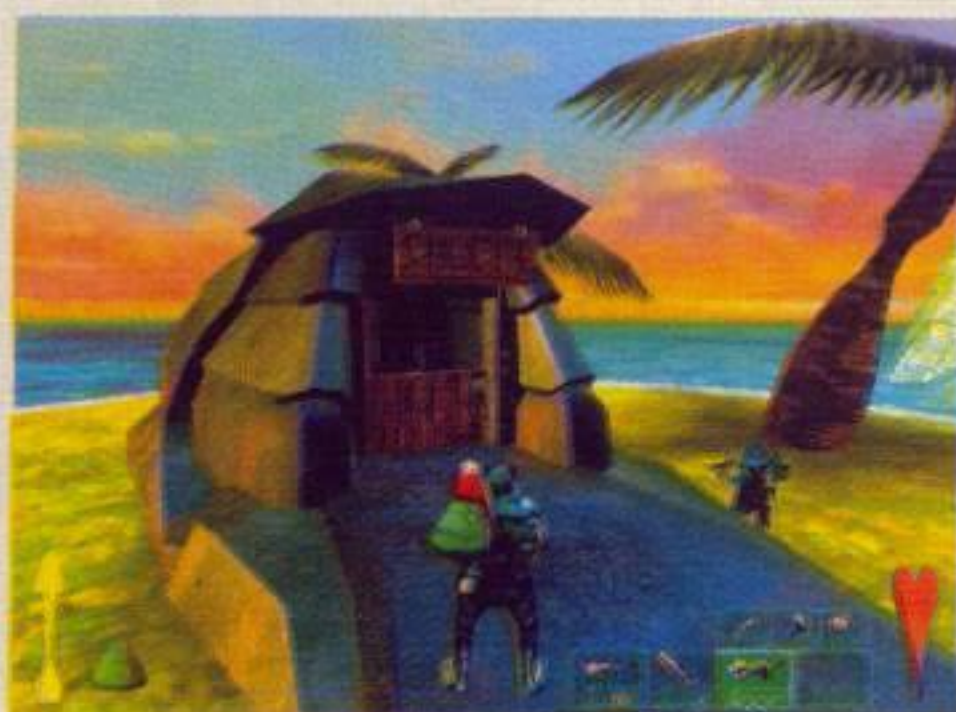
Videoreportajul prezintă scene din versiunea de testare.

Tuning de eroi

Pe insulă există mai multe depozite, din care vă puteți aproviziona cu arme, muniție și alte obiecte. Nu trebuie să plătiți.



Un Mec nu poate purta în același timp decât patru arme. Lansatoarele de rachetă sunt de mai multe tipuri, care măcar fac un nor de praf.



Pe câmpurile de luptă se găsesc magazine părăsite, care oferă mai multe tipuri de arme. În interiorul acestora, eroii sunt vătămați.

Umorul cam grosier și acțiunea devastatoare nu sunt pe placul tuturor, dar maniacii shooterelor se vor distra de minune.

Piranha, cu alieni înarmați, cu insecte zburătoare sau creaturi de forma unor viermi. Acești viermi omniprezenți, numiți Reapers, au capacitatea de a se deplasa cu o viteză uluitoare pe sub suprafața solului și aruncă cu mingi de foc asupra adversarilor. Campania Mecșilor se controlează ca un capitol din *MDK2*. Asemenea eroului acestuia, Kurt, luptătorii spațiali parcurg distanțe scurte zburând pur și simplu cu rucsacurile lor racheto-propulsoare peste munți sau alte obstacole. Energia acestor rucsacuri se auto-regenerează. Jucătorul controlează tot timpul un Mec, iar ceilalți își urmează liderul în mod automat, în afară de situațiile în care companiile primesc ordinul de a ataca individual sau de a apăra o poziție. În inventarul lor, cei trei - mai târziu cinci - flăcăi dețin arme de foc, cum ar fi lansatorul de rachete, dar și seringi, cu ajutorul cărora după luptă își pot restabili sănătatea.

Delphi renunță la instrumentele

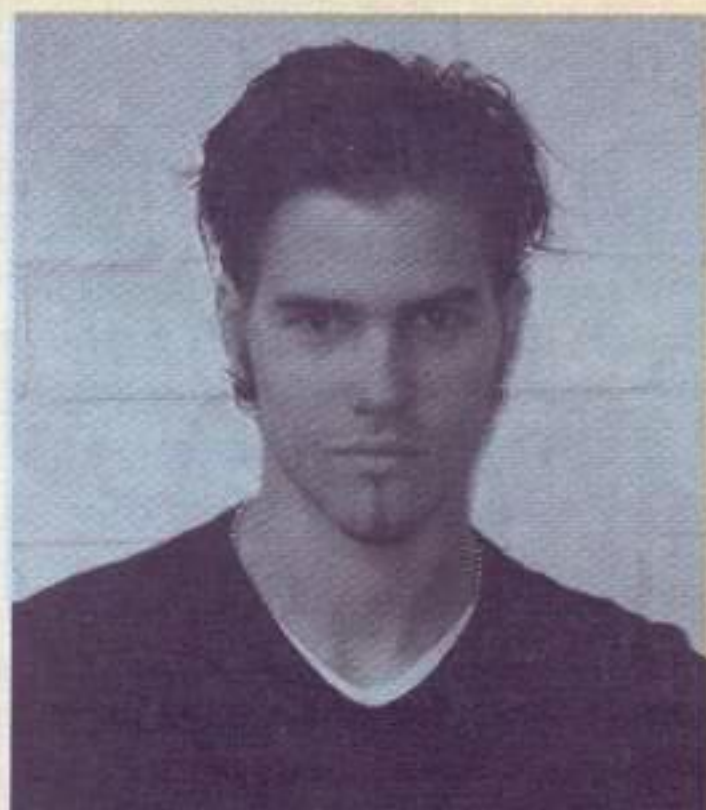
militare grele, căci se luptă doar cu arcul și cu formule magice. În timp ce Mecșii domină spațiul aerian, aceasta operează cu cea mai mare siguranță în apă. Kabuto este cea mai mare și mai puternică putere de luptă terestră. Când acesta calcă prin văi, pământul se cutremură, iar cu un simplu urlat de luptă poate gonii adversarii, împingându-i spre dezertare. Asemenea adversarilor săi, acesta necesită energie vitală, pentru a-și îmbroscăta forțele. Dacă în apropierea lui se află o turmă de Vimpsi, niște ierbivore pașnice, acesta se îndreaptă cu pași repezi spre ei și îi zdruncină cu labele sale imense. Apoi înghite carnea cu înghițituri de dimensiunea unei mașini de spălat. Pentru a vătăma gigantul, adversarii lui recurg la o soluție tactică: exterminarea turmelor de Vimpsi,

Care Packet

Sistemul de salvare este enervant, ceea ce a diminuat cu opt procente punctajul testului.

După încheierea misiunii, stadiul jocului este salvat în mod automat. Până aici însă e o cale lungă, pe care printre altele vă așteaptă sute de adversari. Cine are chef să joace o misiune de "n" ori? Mike Hesse, purtător de cuvânt la Virgin Interplay, nu este mulțumit cu această soluție. El i-a rugat pe producători să facă un patch pentru salvarea stadiului de joc în orice clipă: „Studioul de producție Planet Moon ne-a asigurat că momentan se lucrează deja la un al doilea patch, care va cuprinde și opțiunea de a putea salva în oricare moment al jocului.”

Dacă Mike Hesse se ține de cuvânt, veți găsi patch-ul pe un CD la numărul următor.



Mike Hesse PR-Manager Virgin-Interplay

aceasta pentru a administra capriciosului Kabuto o lecție.

Fiecare dintre cele trei personaje se controlează în mod diferit. Mecșii sunt rapizi și necesită



CONSIGLII. Sea Reaperița vânează Vimpsi băștinași. Vacile extraterestre nu se pot apăra și se hrănesc doar cu plante.



O DANŢĂ CU STIL. Delphi își utilizează arcul pentru a elimina adversarii. În plus, mai are la dispoziție un arsenal de formule magice foarte eficiente.



OPINII

Lipsa funcției de salvare este o carență serioasă. Jucătorii răbdători așteaptă patch-ul.

Peter Kusenberg

De ce consideră producătorii lui *Giants*, ca de altfel mulți din colegii lor, că o opțiune inteligentă de salvare n-ar fi necesară? E vorba de aroganță? Sau teama că epicul jocului ar putea fi considerat prea scurt, dacă jucătorul nu trebuie să reînceapă fiecare misiune de cel puțin opt ori pentru a o trece? Dacă salvarea era posibilă, am fi punctat jocul cu peste 80%. *Giants* este o distracție cu shooting antrenant, ale cărui trei campanii aduc provocări noi jucătorului. Cei mai puțin experimentați în shootere ar fi bine însă să nu se încumete cu Kabuto & Co., nici chiar dacă apare patch-ul de salvare: Smarties care își fac nevoile la trunchiurile copacilor și Mecșii care se distrează cu femeile în tufișuri sunt chestiuni pentru jucătorii duri, fani ai unor shootere de tipul *Kiss: Psycho Circus*. Iar glumele pe limbaj mai îndrăzneț și dialogurile cam nesărate îi vor îndepărta pe pretențioșii jucători ai lui *Deus Ex*.

o capacitate de reacție bună. La Delphi contează să alegeți formula magică potrivită și de a manevra cu perspicacitate printre hordurile de adversari. Kabuto e un buldozer, pe care îl controlați din perspectiva urmăritorului (third person); într-una din perspective puteți urmări evenimentele chiar și printre fălcile acestuia, mod care oferă momente de divertisment mai ales când acesta se hrănește cu carne proaspătă de Vimși. Delphii și Mecșii se pot controla atât din perspectiva proprie (first person), cât și din cea a urmăritorului, prin peisajul dezgolit. Controlul este destul de imprecis, Mecșii ajungând ocazional și în apa plină de pești piranha, dacă greșesc aterizarea pe o suprafață.

Firma distribuitoare a dorit să publice *Giants* încă din primăvara lui 1999. Pe vremea aceea, grafica făcea o impresie extraordinară. Acum, la prima vedere peisajul pare fascinant, valurile se unduiesc în vântul lin, iar soarele tropical se scufundă încet în mare. Cerul este populat de pâlcuri frumoase de nori. Totuși, linia coastei este

Pentru fanii jocurilor obișnuite de acțiune, *Giants* va fi ca un drum n' bass party pentru bade loane din Ploiești.



SALATĂ DE CARNE Reaperii obișnuiesc să atace de regulă în hordă. Din fericire, sunt proști de dau în gropi.

Testcenter

Giants

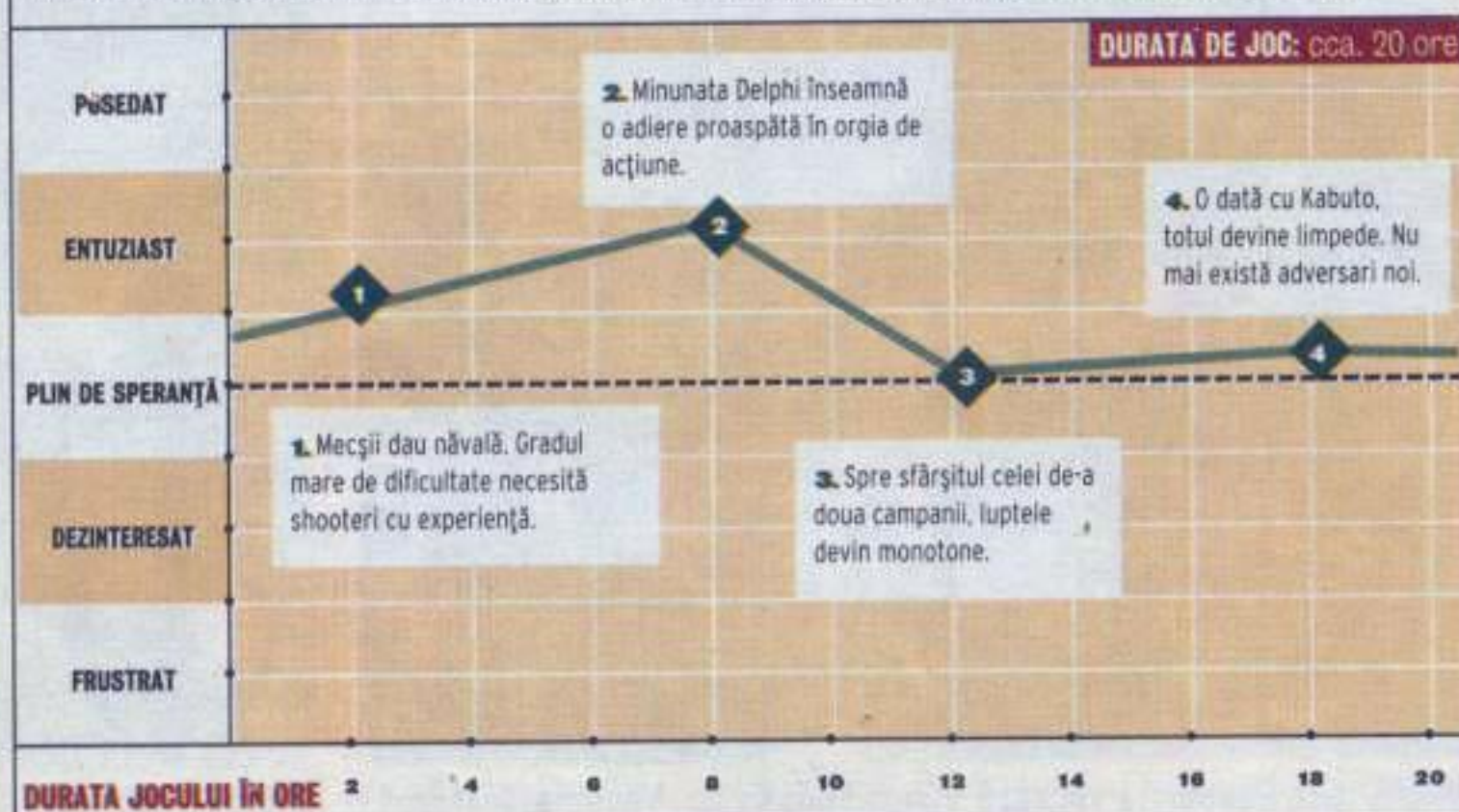
AȘA RULEAZĂ JOCUL PE PC-UL DVS.

PROCESOR	Pentium 200 MMX	Pentium II 300	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
RAM	32 64	64 128	64 128	64 128	64 128
Software	640 x 480	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	800 x 600	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	1.024 x 768	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
G400 Matrox Millennium G400	640 x 480	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	800 x 600	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	1.024 x 768	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	800 x 600	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	1.024 x 768	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	800 x 600	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	1.024 x 768	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	800 x 600	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	1.024 x 768	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
Savage4	640 x 480	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	800 x 600	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	1.024 x 768	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	800 x 600	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	1.024 x 768	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	800 x 600	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	1.024 x 768	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	800 x 600	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	1.024 x 768	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
GeForce	640 x 480	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	800 x 600	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
	1.024 x 768	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■

LEGENDĂ: ■ Tehnic imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optim

CURBA DE MOTIVAȚIE

Până la publicarea patch-ului de salvare, durata de joc rămâne aproape nelimitată. Unele misiuni sunt prea dificile. Apoi va merge mai bine, dar campaniile sunt destul de scurte.





ȘI-AU LUAT ZBORUL. Mecșii atacă cu deosebită plăcere din aer. Adversarii lenți sunt prostuți și trebuie întâi să se obișnuiască cu direcția neobișnuită din care sunt atacați.



Oricum, numai gigantic nu. Minusurile enervante strică și ceea ce e reușit.

Georg Valtin

M-am așteptat, într-adevăr, la ceva mai mult. O grafică între timp mediocră, controlul imprecis și lipsa funcției de salvare pe durata misiunilor foarte grele și uneori foarte lungi sunt la început foarte frustrante și te costă ceva nervi. După ce te obișnuiești cu aceste deficiențe, shooting-ul, troncănitul și vrăjitoria aduc totuși nenumărate satisfacții, dar în domeniul jocului și al creativității nu se poate apropia de un *MDK 2*, de exemplu.

colțuroasă, ca și creștele munților, stâncile și clădirile. Palmierii, stâlpii de piatră și turnurile de observație au canturi grosolane, iar figurile au ieșit dure, cu excepția lui Delphi și Kabuto, a căror mimică facială și contur al corpului sunt realizate cu finețe. De recomandat este o placă grafică al cărei chipset să permită o redare plastică a peisajului prin Bump Mapping. Cu chipset-uri mai vechi, ca G200, Voodoo3 sau TNT 2, mediul pare sec. Doar cu o memorie RAM mare se realizează impresia că figurile trec lin peste câmpii și peisaje.

În modul multiplayer, un sistem PC rapid este la fel de necesar pentru ca imensele hărți să fie procesate cu ușurință. Aici vă

selecțați una dintre cele trei partide ale jocului și vă hăituiți adversarii umani în mai multe variante de joc. DeathMatch, Capture the Smartie și Base Destroy vă stau la dispoziție, în ultimul mod fiind vorba de distrugerea bazei adversarului. Este îndoielnic însă că jocul va deveni un hit de rețea sau de Internet. Principiul colorat și trăsnet de joc cu siguranță nu este pentru cei care în timpul liber joacă shootere cu acțiune lineară de tip *Counter-Strike*.

Peter Kusenber
Andrei Ritok-Schotsch



NU STĂ MULT PE GÂNDURI Punctul forte al lui Kabuto nu este perspicacitatea. El se bazează în exclusivitate pe forța fizică și pe înspăimântătoarele urlete.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternativele prezentate pe scurt.

MDK 2

Kurt, Max și Doc Hawkins trec printr-o aventură turbulentă.

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Frumoasa Julie își taie calea printr-o suta de monștri.

Rune

Ragnar vikingul cosește adversarii ca iarba.

Giants

Lupta încrâncenată pentru supremație este foarte diversificată. Scăderile sunt compensate de conceptul jocului.

Evolva

Bizarul joc conține elemente tactice și idei ingenioase.

GRAFICĂ

Efecte splendid colorate, obiecte colțuroase.

SUNET

Coloană sonoră solidă, dialoguri mediocre.

CONTROL

Fine tuning-ul este deficitar.

MULTIPLAYER

Moduri variate de joc, hărți plictisitoare.

78%
SATISFAȚIE

Giants

NECESAR

Pentium II 350
64 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 800 MB

RECOMANDAT

Athlon 700
256 MB RAM
16xCD-ROM
HDD: 1200 MB

GRAFICĂ

✓ Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✓ Open GL

SUNET

✓ EAX (SBLive!)
✓ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea 10 Internet 10
Număr de jucători / CD 1
CD-uri / pachet 2

CONTROL

Force-Feedback ✗

■ IMAGINI FAMILIARE

Majoritatea trakerilor o știu deja pe de rost. Este scena nenumăratelor episoade de televiziune ale serialului.

Reach to the Stars

Serialul TV deja încheiat continuă pe PC: Jocul are la bază a șasea parte a seriei

FACTS

■ PRODUCĂTOR The Collective ■ DISTRIBUITOR Koch Media ■ PREȚ cca. 35\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut ■ Nerecomandat sub 12 ani

PE SCURT

- 30 de nivele
- 11 arme diferite
- Vocile originale din serial
- Factor de violență scăzut
- Engine-Unreal
- Bazat pe seria de cărți Millennium
- Muzică în format MP3

Fiecare telespectator știe că serialul *Star Trek* predică de când se știe despre morală și etică. Doar că, după cum a dovedit-o și *Elite Force* în adaptările PC, soluțiile pașnice nu sunt prea populare. *The Fallen* urmează același traseu plin de acțiune.

Când trekkerii filosofează despre o fisură în continuum-ul spațiu-timp sau discută despre modul de funcționare a deflectorilor de navigație, muritorii de rând nu înțeleg o iotă. Din fericire, nu e nevoie de atâtea cunoștințe tehnice pentru a putea savura *The Fallen*, căci deși jocul pune accent pe autenticitate, la urma urmei rămâne un 3D shooter. Ca povestire-cadru, de această dată nu va fi *Voyager*, cel mai recent produs al seriei de jocuri *Star Trek* se bazează pe serialul *Deep Space Nine*.

Prin urmare, nu veți intra în pielea puternicului lider feminin,

căpitanul Janeway. Sub comanda dvs. vor sta de această dată Captain Benjamin Sisko, Major Kira și Lieutenant Worf. Pentru ca aventurile acestui trio să nu eșueze în ne semnificativ, evenimentele năvălesc încă de la început. Universul este în pericolul de a intra sub controlul unei rase de extraterestri nemernici, crezuți dispăruți, numiți Pah-Wraiths. Un cult de descreierați vrea să reînvie sufletele Pah cu ajutorul a trei orbs roșii, pe care trebuie să puneți stăpânire. Prin urmare, vă străduiți să găsiți trei globuri luminoase, înainte ca acestea să fie furate de secta respectivă.

La început vă puteți decide cu care dintre cele trei personaje veți porni în luptă. Cine îl favorizează pe Sisko va avea parte de un amestec echilibrat de acțiune și mistere, în timp ce Kira trebuie să dea dovadă de multă inteligență. Worf, în schimb, în virtutea mentalității sale

klioniene, are încredere doar în violența și puterea sa fizică. Dezlănțuitul klionian își înrăutățește de multe ori situația; în timp ce Kira și Sisko utilizează fazere tradiționale și decimează adversarii de la distanțe mari, Worf folosește cu încăpățănare Bat'leth-ul său, care de fapt e propriu doar luptelor de la mici distanțe. Mai târziu, și klionianul va face uz de arme de distanță, care prezintă însă neajunsul că-și prăpădesc rapid muniția, fiind deci inferioare fazerelor, a căror energie se regenerează constant.

Dacă facem abstracție de acest dezechilibru, alegerea personajului devine deja o problemă secundară, căci în rest figurile se controlează în mod identic. Pe parcursul jocului mai apar diferențe; în timp ce Sisko, de exemplu, adună în prima misiune baioreni răniți și se confruntă cu o nouă rasă de roboți, Worf îi împiedică pe aceștia să ocupe



PERICOL Spiritele Pah se trezesc la viață într-o lumină orbitoare.

naveta. Mare păcat că astfel de misiuni sunt prea rare. În rest, personajul doar repetă ceea ce precursorul a făcut deja, cu diferența că scopurile misiunilor diferă în mică măsură și apar diferențe în derularea lor. După ce v-ați făcut job-ul, traseele personajelor se intersectează, ceea ce se concretizează de fiecare dată printr-o secvență intermediară, plină de stil. Cu aceste ocazii, personajele se consultă asupra derulării evenimentelor în engleza delicată a seriei Star Trek, în timp ce traseele parcurse de camera de luat vederi finisează perspectiva grafică. Toate acestea se întâmplă în engine-ul propriu-zis al jocului, ceea ce previne devierea eterogenă a stilului și prezintă încă un efect salutar: fețele sunt copiate cu acuratețe după modelul actorilor, mimica și gestică amintindu-ne mult de original. Faptul că personajele mai dispun și de vocile originale încununează această creație. Cu excepția căpitanului și a lui Chief O'Brien, s-a reușit contractarea tuturor vocilor Star Trek, ceea ce însă nu umbrește cu nimic modul de articulare al celor doi mai sus amintiți. Cine nu cunoaște prea bine limba engleză va întâmpina unele dificultăți la perceperea textelor specifice, dar o sincronizare în alte limbi credem că ar afecta mult din atmosfera originalului.

Coloana sonoră nu impresionează



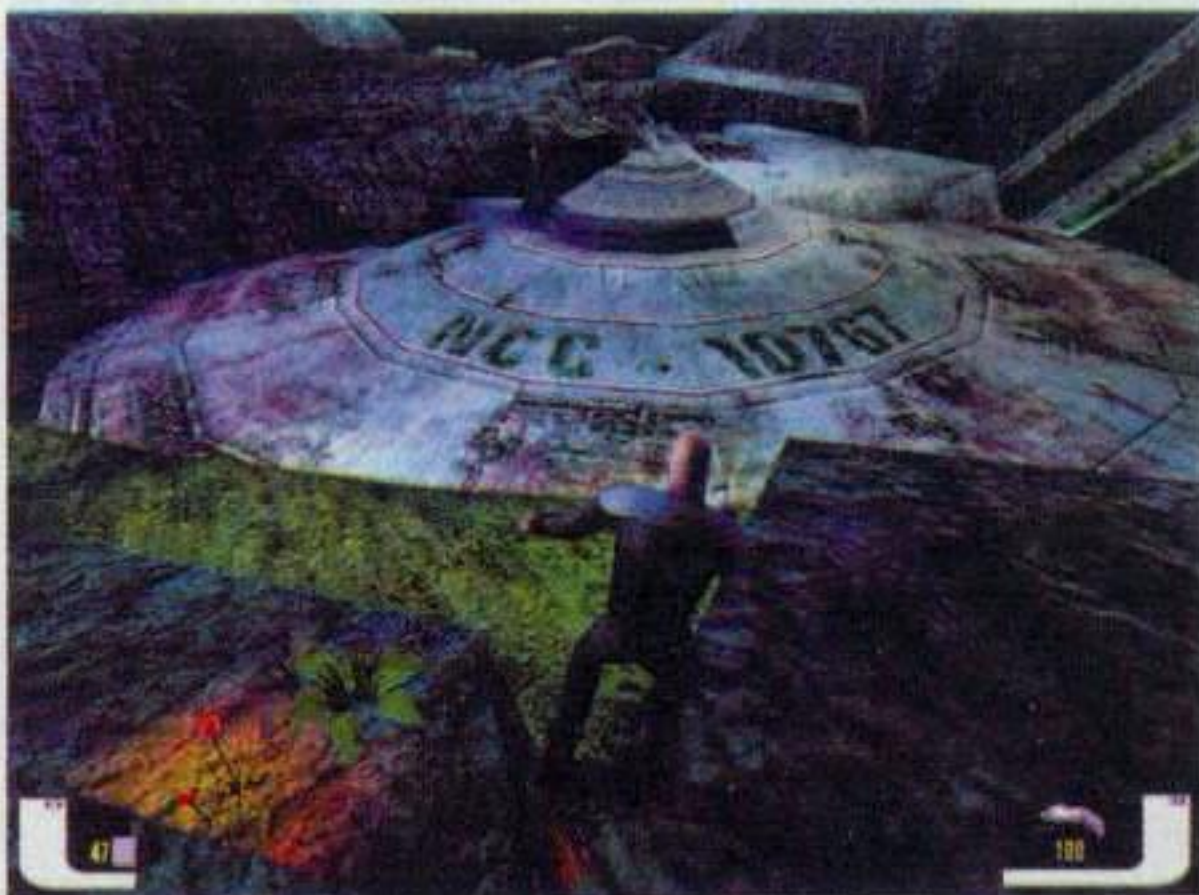
SECVENȚĂ ADVENTURE Trebuie să salvați cercetătorul captiv, dar pentru aceasta aveți nevoie de un keycard, care de regulă e foarte bine ascuns.

ză doar în ceea ce privește redarea textelor. Că e vorba de o luptă cu fazere, de sunete de teleportare sau de piuitul specific al comunicatorului, toate efectele par a fi realizate în același studio care se ocupă de la bun început de realizarea sunetului serialului TV. Nu mai puțin impresionantă e și coloana sonoră a scenelor de joc. În timpul unei perspective în jurul stațiunii spațiale se aud sunete armonioase de orchestră, iar pe durata luptelor intră în prim-plan sunete dinamice.

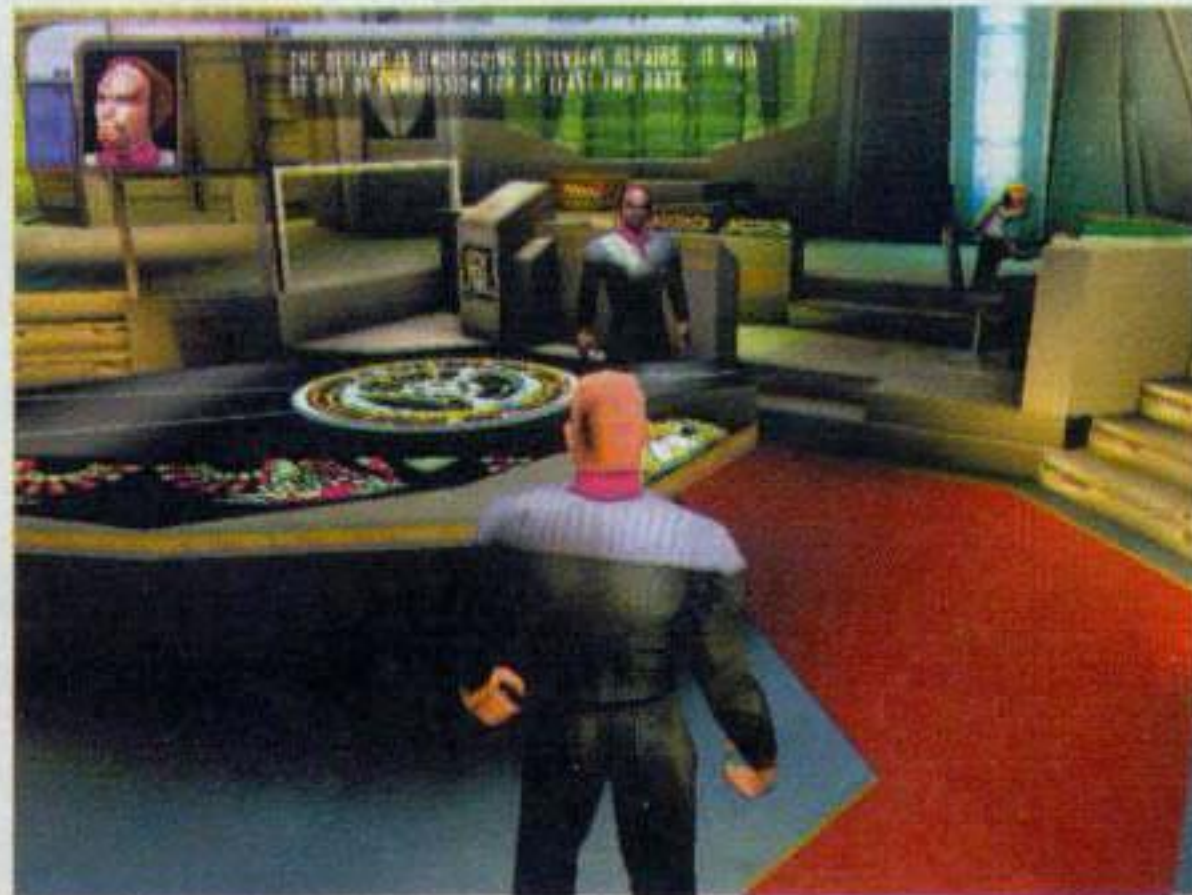
Oricât de palpitantă ar fi lupta, datorită graficii și sunetelor splendide, erorile de detalii generează frustrări pe care nu le putem subestima. Spre deosebire de clasicul shooter 3D, urmăriți personajul din spate și veți avea

astfel surprinzător de multe dificultăți de a prinde ținta în cătarea armei. Un ajutor îl constituie opțiunea activată din start pentru țintirea automată, care fixează arma constant asupra adversarului aflat în câmpul vizual, ceea ce însă, pe de altă parte, face treaba prea facilă. În plus, această procedură îngreunează tactica de eliminare a hoardelor de adversari prin foc asupra butoaielor explozibile aflate în apropierea lor. Mai târziu în joc, în mâinile jucătorilor intră și arme cu putere mai mare de distrugere. Fazerele devin mai puternice, apare și un mod sniper, iar la un moment dat repertoriul de arme este completat de lansatoare de grenade, disruptors și lansatoare de plasmă. Toate armele vă pun în fața alegerii

Sisko, Kira și Worf nu au mai fost animați atât de frumos. Aleargă, se târăsc, se furișează și își caută echilibrul într-un mod extrem de realist.



SLENDOARE GRAFICĂ Grație performanțelor engine grafic Unreal, lumile externe se prezintă în toată splendoarea.



FIDELITATE PENTRU ORIGINAL Toate instalațiile interne ale stațiunii spațiale Deep Space Nine sunt reconstrucții ale originalului.



**Handicapurile
gameplay-ului
nu permit
pasul spre
punctajul
maxim.**

OPINII

Thomas Weiß

The Fallen este o sabie cu două tăișuri. Pe de o parte, grafica extraordinară copleșește. Animațiile variate și line, texturile stilate și efectele de lumini spectaculare generează o imagine minunată. Însotite de coloana sonoră de mare atmosferă și de efecte de sunet, acestea constituie o combinație irezistibilă. Dar pe de altă parte, jocul prezintă neajunsuri ale gameplay-ului: luptele cu fazele, puse elegant în scenă, pot fi câștigate numai cu ajutorul unei funcții de țintire automată. Prin urmare, mișcările se rezumă la simple manevre de evitare, ceea ce cu timpul nemulțumește. Mai trist este faptul că, datorită designului de nivele, jucătorul se găsește prea des în impas; până ce pot activa comutatoarele sau găsesc keycard-urile, celor cu mai puțină răbdare le iese părul prin căciulă. Cine nu caută înapoi întrerupătoare se va simți însă minunat în această lume.



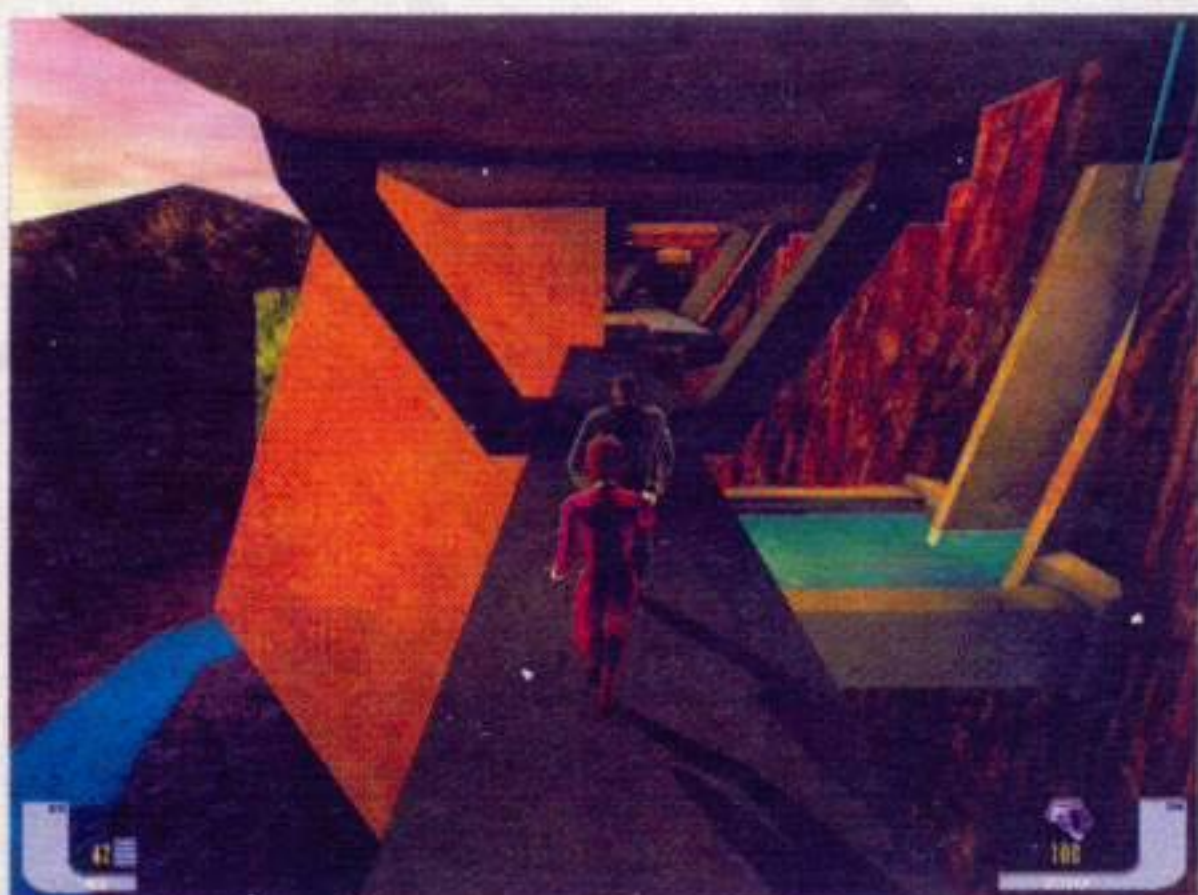
FANTOMATIC Umbrele personajele se mișcă în funcție de sursa de lumină, asigurând astfel o atmosferă specială. Din punct de vedere grafic, *The Fallen* trebuie neapărat văzut.

**În locul unor
cadavre
însângerate, de
multe ori
adversarii se
vaporizează în
aer. Membre
desprinse de
suflul obuzelor
și alte chestii
dezgustătoare
de acest gen
strălucesc prin
absență.**

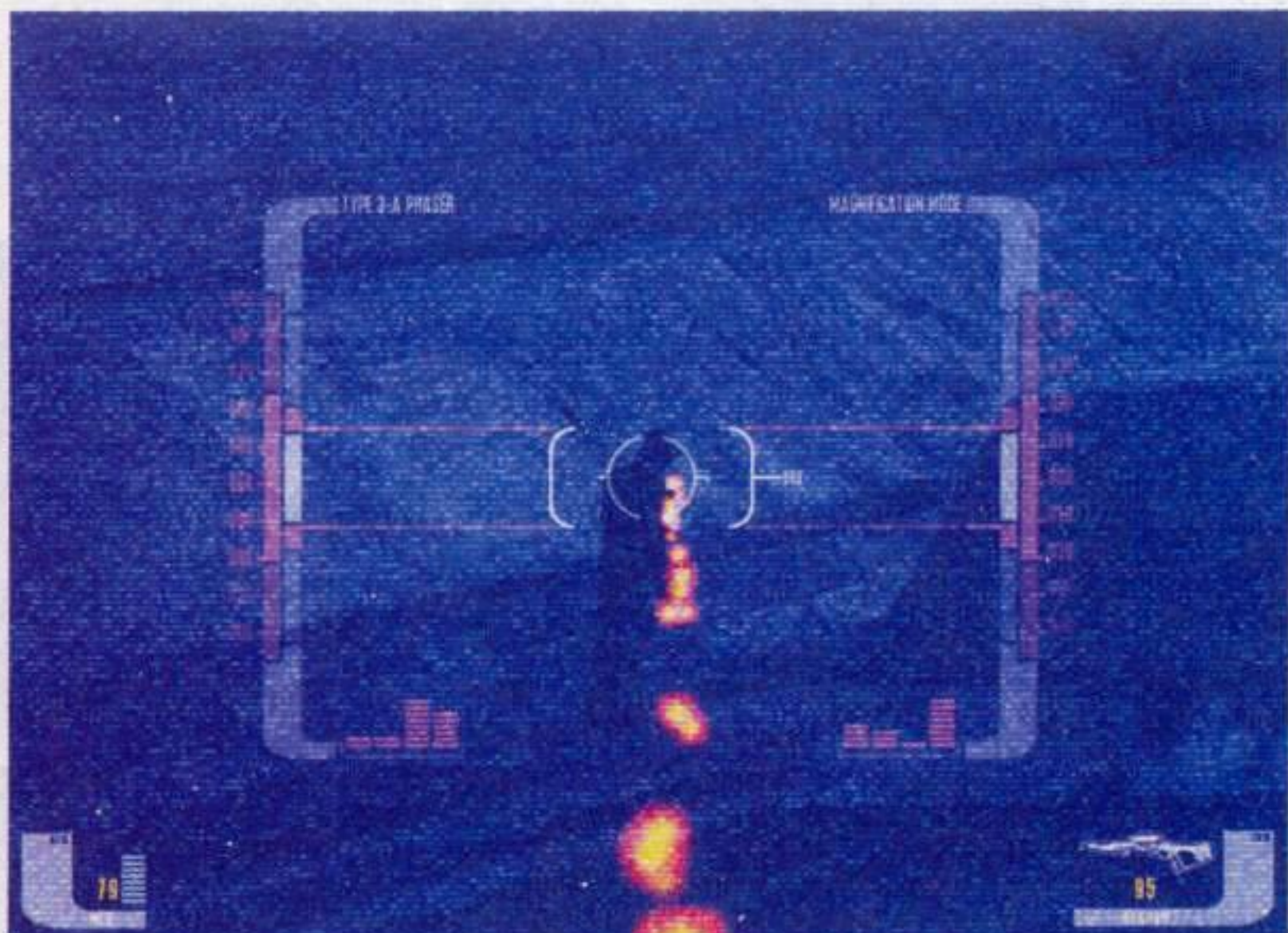
Între două moduri diferite de foc; atacul alternativ aduce cu sine, de regulă, și un consum mai mare de muniție, în schimb îndreaptă o cantitate mai concentrată de energie distructivă spre adversar, expediindu-l chiar și pe cel mai rezistent luptător spre Nirvana. Când în cele din urmă vi se termină muniția, vă puteți reînnoi stocul din cutiile găsite pe parcurs. Pe lângă muniție, din când în când mai dați și peste un așa-numit Hypospray, care funcționează ca un sistem mobil de reînnoire a vieții și ridică starea sănătății cu 50 de puncte. Având în vedere țintirea extrem de precisă a adversarilor, astfel de ustensile sunt de fiecare dată binevenite. Pentru a găsi obiectele utile mai repede, vă stă la

dispoziție tricorderul. Fanii *Star Trek* trebuie să cunoască deja foarte bine acest aparat, cu care localizați nu numai toate formele vii, ci și obiectele sau consolele de sistem cu relevanță pentru joc. Într-adevăr, o mare parte a timpului o veți petrece căutând comutatoare, keycard-uri sau chip-uri. Deseori, o căutare aparent simplă atinge dimensiuni aproape monumentale, din cauza designului de nivele întortocheate. Cu toate că ceilalți membri ai echipajului vă informează permanent despre cum să procedați în continuare, aceste

dialoguri nu pot compensa plasarea uneori neechilibrată a sistemelor, deosebit de importante pentru a trece mai departe în joc. Acțiunea parcă legată de coregrafie contrabalansează într-o oarecare măsură acest handicap. Evocând parcă *Half-Life*, sub picioarele jucătorului se deschid sau se surpă cu mare zgomot podele, din pereți țâșnesc cabluri electrice, scuipând scântei, exploziile dezintegrează arhitectura nivelelor, iar navele de vânătoare o atacă pe Kira în afara templului bajoran. Acest spectacol copleșitor se datorează



CU VERTIJ În curând, o explozie va omorî personajul din față, iar Kira va deveni ținta atacului unui alt adversar.



OBLIGATORIU În zilele noastre, funcția sniper nu lipsește din nici un 3D shooter. Utilizarea sa este însă foarte redusă în *The Fallen*, adversarii putându-se elimina de la distanțe mai mici.



MORTAL Pentru o distanță de sub cinci metri, unda de șoc constituie unul din cele mai bune argumente ale căpitanului.

engine-ului lui Unreal, destul de vetust, dar care a fost puternic finisat pentru *The Fallen*, vrăjind și acum prin arhitectura impresionantă a nivelelor. Cu adevărat impresionante sunt însă acele misiuni care nu se desfășoară doar în incinta unei stații spațiale. Pereții triști, în ambianța futuristă sterilă, par plini de stil la început, dar după ce jucătorul a văzut o dată peisajul extern epic sau un templu întunecat nu le mai acordă mult interes. Diversitatea totuși lipsește; îndată ce scopul principal

Cele trei aventuri sunt scurte, de cele mai multe ori. Pentru găsirea celor trei orbși veți avea nevoie de aproximativ 15 ore.



LUPTĂTOR ÎNNĂSCUT Când Worf se dezlănțuie asupra adversarilor, probând asupra lor arma, mârâitul și urletul său tipic de luptă, aceștia trebuie să fie foarte iscusiți ca să nu dea ortul popii în timp-record.

a fost atins cu personajul principal, cochetăți cu ideea de a juca din nou cu un alt personaj. Atunci veți descoperi că diferențele sunt mici, iar scopurile puțin diferite ale misiunilor nu furnizează destulă motivație, care ar fi necesară pentru a feri pentru o a doua sau a treia oară universul de decădere.

Iar cei care trec o singură dată prin joc se vor trezi prea repede la sfârșitul acestuia.

Thomas Weiß
Andrei Ritok-Schtsch



FURTUNĂ DE ZĂPADĂ În exteriorul bazei cardasiene, acțiunea se mută într-o ambianță glaciară. Țineți cont de urmele pașilor din zăpadă.

PUNCATAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternative prezentate pe scurt.

ShadowMan

Recomandare secretă: ShadowMan înseamnă spaima pură.

Runes

Cui nu-i place SF-ul se avântă în lumea fantastică a lui Ragnar.

DS9: The Fallen

O prezentare bombastică și secvențele solide de cercetare compun un joc bun, dar încă departe de superlativ.

ST: Voyager

Grăție rulării fluide a jocului, este mai atractiv decât DS9.

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Un foc de artificii colorat, trăznit și plin de acțiune, cu Julie Strain.

GRAFICĂ

De atmosferă, grație engine-ului Unreal.

SUNET

Muzică și efecte sonore cinematografice.

CONTROL

Țintire problematică, dar în rest perfectă.

MULTIPLAYER

Nu dispune de mod multiplayer.

83%

SATISFAȚIE

DS9: The Fallen

NECESAR

Pentium II 233
64 MB RAM
12xCD-ROM
HDD: 165 MB

RECOMANDAT

Pentium II 400
128 MB RAM
24xCD-ROM
HDD: 650 MB

GRAFICĂ

✓ Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✓ Open GL

SUNET

✓ EAX (SBLivel)
✓ Aureal 3D
✓ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC – Rețea – Internet –
Număr de jucători / CD 1
CD-uri / pachet 1

CONTROL

Force-Feedback X

www.pcgames.ro

Lemmings în blană de oaie

În rolul unui cioban localizat pe plaiurile mioritice, trebuie să aveți grijă de o turmă de oițe încăpățănate

FACTS

■ PRODUCĂTOR Minds Eye ■ DISTRIBUITOR Empire ■ PREȚ cca. 30\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără limită de vârstă

PE SCURT

- 4 rase de oi
- 4 tipuri de personaje
- 4 modalități de control
- 4 nivele de antrenament
- 7 nivele bonus
- 28 de nivele principale

De aproape 10 ani, tâmpenia oilor sătule de trai bun transformă oamenii liniștiți în adevărate pachete de nervi. În *Sheep*, cele ce vă pun nervii la încercare sunt niște mioare molcome...

La început, personajul principal stă Lgânditor în fața unei turme de oi și are misiunea de a duce încăpățănatele patrupeze într-un colț izolat al suprafeței de joc. Trebuie să îndepliniți această misiune într-un anumit interval de timp, în funcție de gradul de dificultate. Jocul devine mai dificil datorită nenumăratelor curse mecanice, lupilor, măcelarilor și altor dușmani ce mișună prin decorul multicolor și care jinduiesc la viața mioarelor. Acestea sunt la fel de proaste ca suratele lor din seria *Lemmings* și, de aceea, succesul acțiunii depinde exclusiv de calitățile de bace, de care dați dovadă. Aveți la dispoziție o "lume" în care vă puteți antrena nestingherit pentru a face față cerințelor. Personajul pe care îl întruhipați poate fi controlat prin mouse, tastatură, joystick sau game-pad, dar oile o iau la sănătoasa, iar dacă aveți puțin noroc o apucă în direcția dorită. Când ajungeți la strâmtori, se recomandă să treceți oile una câte una printre cuțite ascuțite și ferestrele; pentru aceasta însă trebuie mai înainte să le prindeți, lucru ce se poate dovedi extrem de enervant având în vedere varietatea reliefului. Dacă nu dovediți finețea și tactul necesar administrării turmei, riscați să vă treziți în scurt timp singur pe lume, înconjurat de cadavre miștoase electrizate,



LA POLI În Antarctica, animăluțele de lână sunt încălzite de paltoane de blană.

măcelărite sau zdrobite. Fiecare rasă de copitate se comportă diferit, țurcanele cu lână lungă dându-vă mai multe dureri de cap decât cele mai puțin miștoase, neogeneticele (vezi caseta "Behăitul corespunzător").

Pe lângă aceste nenumărate greutăți veți găsi și unele elemente de ajutor, niște bomboane cu care vă puteți momi animăluțele. Uneori vă ies în cale oițe vorbitoare care se oferă să vă ajute, întreținându-și surioarele tâmpițele cu mici spectacole, timp în care dumnea-voastră vă puteți trimite personajul să dezamorseze anumite curse sau să cerceteze terenul pentru a găsi cea mai bună cale de evadare. Ținta este un camion care vă așteaptă sau o poartă paradisiacă, ceea ce amintește de jocurile seriei *Lemmings*. Tot ca în *Lemmings*, pentru fiecare oiță salvată primiți



PROBA DE SPORT În drumul spre țintă, puteți culege puncte în plus dacă vă puneți oile să sară coarda. Oaia de aur va aduce și un bonus.

■ UN BULGARE DE LÂNĂ ÎNDĂRĂTNIC

Ciobănița Bo Peep și ortacii ei e ocupată până peste cap cu aducerea oilor în siguranță.



SPRE LUMINĂ ȘI LIBERTATE Avioanele de vânătoare trec cu nepăsare peste oile dumneavoastră; nu le puteți salva decât printr-un timing perfect.

Păstoritul e o ocupație de scurtă durată, dar care consumă mulți nervi. Celor cu nervii slabi le recomandăm o partidă de golf.

un anumit număr de puncte; puteți căpăta însă și puncte bonus dacă găsiți oița de aur, culegeți anumite obiecte sau reușiți să vă puneți la adăpost toate ovinele. Jucătorii ingenioși pot beneficia chiar și de un spațiu de joc bonus la fiecare "lume". Vă veți întâlni cu jocuri cunoscute ca *Tetris* sau *Snake*, numai că în locul cuburilor colorate veți avea de-a face cu oițe chelălăinde.

Din punct de vedere tehnic, *Sheep* se află la nivelul anului 1995. Toate lumile sunt simple hărți bidimensionale, colorate, animarea figurilor se face prin câteva zeci de elemente, iar efectele grafice sunt demodate. Grafica simplă nu diminuează însă plăcerea jocului, iar artificiile grafice asigură ceva varietate. Dacă în *Techno-World* animalele sar într-o ecluză, apar în cealaltă parte echipate în costume



LEGUME CRIMINALE Dovleci uriași și morcovi săltăreți vă zdrobesc oile. Aveți parte de o grămadă de inamici, dar, ca norocul, majoritatea sunt la fel de idiști ca oile dumneavoastră.

de protecție și plutesc prin spațiu, iar în *Kirmesworld* riscă să devină foarte pastelate.

Soundtrackul oscilează, muzica nefiind întreruptă decât de behăituri sporadice. La sfârșitul fiecăruia din cele 7 capitole se intercalează o secvență: urmăriți povestea drăguțelor furnizoare de lână care s-au refugiat pe Pământ pentru ca Bo Peep sau ceilalți trei ciobani să le scape de groaznica moarte. La sfârșitul unui parcurs vă puteți trece punctele într-un top și să vă accentuați chinurile cu care vă flagelează acest joc.

Peter Kusenberg
Mihele Horia



Prostia mioarelor îi poate face pe jucătorii mai dotați să-și ia lumea în cap.

Peter Kusenberg

Pentru *Sheep* trebuie să fiți curajoși, să strângeți puternic din dinți și să vă autosugestionați: "nu e decât un joc". Personal rareori m-a captivat într-atât un astfel de jocuț, încât să trec dintr-un moment într-altul de la colaps nervos la încântare. Astfel că mi-am smuls și din puținul păr pe care îl mai am, căci unele oi erau atât de tâmpite încât se aruncau direct în cuțite, lucru care m-a costat puncte prețioase. De curse și adversari nu ducem lipsă, pe parcursul jocului fiind de mai multe ori nevoit să reîncep anumite nivele. În comparație cu opulentele *Lemmings* lasă însă de dorit, dar principiul de joc e simpatic și te ațăță la încă o tură.

Behăitul corespunzător

Rasele de mioare se deosebesc vizibil una de cealaltă și dispun de un comportament diferit.

Oi docile Sunt proaste și fricoase, de aceea par să aibă un comportament previzibil. Nu le prea place să părăsească turma.

Oi elementare Sunt haioase, plafoneate și nebune după distracții, pot fi ușor momite cu bomboane și pajiști înflorite.

Oi mițoase Sunt pletoase și încăpățănate, ascultă heavy-metal și o iau razna dacă nu sunt controlate corespunzător.

Oi neogenetice Ele sunt crème de la crème a celor patru rase. Atentele neogenetice se pricep la computere și mașinării complexe.



PUNTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternativile prezentate pe scurt.

Lemmings 3D
În cel dintâi episod trebuie să aveți grijă de nenumărați miei.

Sheep
Amestecul de îndemănare și strategie necesar, oferă începătorilor și profesioniștilor o satisfacție de scurtă durată.

Star Wars: Pit Droids
Distractivul joc cu zaruri este o provocare pentru fanii genului.

Ka'roo
Dirijați un cangur sălbatic prin zeci de frânturi bizare de joc.

Frogger
În noua variantă a jocului clasic, păziți o broască de pericole.

GRAFICĂ Suficient
Decoruri 2D drăguțe și animații lustruite.

SUNET Bine
Părțile de soundtrack alternează.

CONTROL Satisfăcător
Necesită ceva antrenament.

MULTIPLAYER Apreciere imposibilă
Nu are mod multiplayer.

71%
SATISFAȚIE

NECESAR
Pentium 166
32 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 6 MB

RECOMANDAT
Pentium 233
64 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 426 MB

GRAFICĂ
✓ Software
✗ 3Dfx/Glide
✗ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET
✓ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC - Rețea - Internet -
Număr de jucători / CD
CD-uri / pachet

CONTROL
Force-Feedback

Pe țărmul Mării Nordului...

...vinul și condimentele sunt din abundență, ceea ce face din Hamburg și Brugges primele halte ale patricienilor

FACTS

■ PRODUCĂTOR Ascaron ■ DISTRIBUITOR Infogrames ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără limită de vârstă

PE SCURT

- 20 de orașe
- 4 tipuri de vase
- 19 tipuri de marfă
- 24 de șantiere
- tutorial cu 5 teme
- două campanii cu zece scenarii
- un joc fără sfârșit
- manual și facilități multimedia

Sistemul comercial este deosebit de sensibil. Fiecare joc decurge într-un alt mod.



Dacă doriți să faceți carieră prin camătă, să intrați în cărțile de istorie ca magnat al construcțiilor sau să vă încercați norocul transportând mărfuri, varianta Ascaron de prezentare a comerțului din vremea Hansei este chiar ceea ce vă trebuie, în calitate de comercianți amatori.

Marcat de zgomote atmosferice, *Patrizier 2* vă transpune în era de aur a Hansei. Acest complex economic medieval este creația unor corăbieri ai mărilor Răsăritului și Nordului, care s-au unit pentru a transporta mărfuri nestingerite de pirați sau de stăpâni feudali. Având doar un pumn de galbeni și o navă cam șubredă, vă începeți cariera de cărmaci într-un oraș-port pitoresc, asupra căruia aveți o perspectivă izometrică. Capitalul de pornire îl investiți repede într-unul din bunurile oferite spre vânzare, de exemplu râvnita untura de balenă, călții, sarea sau produsele siderurgice. O dată umplute calele, vă trimiteți nava spre un țărm îndepărtat, unde marfa vândută vă aduce o mică avere. Până aici, toate bune și frumoase. Dar drumul spre faimă și îmbogățire nu e chiar atât de neted. Pe de-o parte, unele rute se dovedesc păguboase, în timp ce în altă parte a Europei apar piețe noi. Complexul sistem al acțiunii din *Patrizier 2* face posibil ca fiecare misiune să fie complet diferită de cealaltă. Ba v-o ia

concurența înainte cu o marfă mai ieftină sau strică piața prin livrări de masă, ba vine un hughenot și vă distruge un izvor profitabil, ba se oprește întreaga producție a unui oraș din lipsă de materii prime. Cam acestea sunt lucrurile ce vi se pot întâmpla. E nevoie de mult timp și finețe pentru a inaugura rute comerciale, pentru a le face și a le menține profitabile. E la fel de adevărat faptul că apoi vă puteți lăsa măruntele îndeletniciri în seama căpitanilor, grație sistemului automat de control, ocupându-vă exclusiv de investirea capitalului câștigat. Banii vi-i plasați în afaceri de camătă. Cu toate că, percepând o dobândă de numai 2-3%, veți beneficia doar de un venit mediu, este totuși o sursă sigură. Sau vă puteți crea propriul șantier. Că veți fi astfel producător de mărfuri sau veți percepe doar chirie pentru spațiu, afacerea va fi rentabilă, dar necesită multă transpirație și bătaie de cap. Altă variantă ar fi să porniți la vânătoare de pirați, expedind ciuma mărilor înapoi în grotle și ascunzișurile



SUB ASEDIU Un nobil feudal ne asediază orașul, dar arcașii și tunurile noastre transformă catapultele în scobitori.


OPINII

Alături de Patriziers, lucrurile merg până în pânzele albe.

Rüdiger Steidle

Chiar și unuia ca mine, care urăște de moarte cifrele, i-a fost ușor să pătrundă în lumea afacerilor din *Patrizier 2*. Pe de-o parte, pentru că Ascaron a reușit să dinamizeze un subiect nu tocmai seducător organizând vânători de pirăți și căutări de comori. Pe de altă parte, pentru că totul este foarte simplu, dar oferă în același timp atâtea variante de joc, încât poți petrece întreg anul încercând să le epuizezi. Asta nu înseamnă că ar fi stricat ceva săptămâni de control înainte ca *Patriziers* să fie lansat la apă. Bătăliile cam degenerază în acțiuni de urmărire, iar satisfacția oferită de comerț este întrucâtva diminuată de unele ezitări ale jocului. Cine a încercat să facă pe mare drumul dus-întors între Novgorod și Londra numai pentru a găsi un căpitan, știe despre ce este vorba. Să sperăm însă că patch-ul deja anunțat va înlătura astfel de probleme. Dar chiar și așa, Hansa este un tărâm de vis pentru toți cei care urmăresc să atingă faimă și avere virtuală.



SETE MARE ÎN ROSTOCK Din perspectiva acestei hărți ample, vă dirijați flota, cumpărați și vindeți mărfuri. Simbolurile orașelor arată ce fel de mărfuri au căutare.

tipice. Și dacă tot am ajuns aici, de ce să nu ridicăți chiar dumneavoastră flamura neagră în vârful catargului și să puneți mâna pe bogatele convoale? Dar nu care cumva să vă fie capturat căpitanul, căci datorită contactelor cu lumea iubitorilor fărădelegii, unde vă stătea odinioară capul vă vor sta picioarele. Și mai este un indiciu al vechii hărți, cum că s-ar unde sunt ascunse vechile comori.

Cu atâtea speculă, căutări și bătălii, ar fi de mirare să nu pierdeți din vedere marea dumneavoastră ambiție: cea de a deveni ELDERMANN, șef al mării Hanse. În primul rând, trebuie să fiți ales în consiliu șef al consiliului. Un atu ar putea fi o extinsă flotă comercială, dar votul necesar poate fi adus și de

Din postura de pirat, comerciant sau magnat al construcțiilor toate drumurile duc la Patrizier.

câțiva galbeni plasați în punga ce-i pofteste. Din această poziție, mai e un pas până la a ajunge primar, lucru ce se poate obține prin câteva donații pentru construirea bisericii, o petrecere câmpenească, o cină a săracilor - lucruri pentru care veți fi răsplătit de cetățeni. Abia acum începe distracția. Ajuns pe poziție, nu mai trebuie să vă conduceți doar propria afacere, ci aveți obligații și față de populație. Zidul orașului trebuie peticit, milițiile trebuie organizate, iar portul păzit. Iar apoi răzgâiații cetățeni nu sunt mulțumiți decât atunci când nu duc lipsă de nici un bun de consum. Or pentru a-i satisface, trebuie de pe acum să vă așteptați și la afaceri neprofitabile.

Ascaron vă solicită atât de mult ca patrician, încât aproape că nu veți


PE CD-ROM!

Video-ul nostru vă ajută să vă faceți o primă impresie.

avea ochi pentru partea grafică. Mai ales în ce privește aspectul izometric al orașelor, *Patrizier 2* înlătură orice concurent, prin mulțimea detaliilor. Controlul este și el bine realizat, fiind accesibil fără multe modificări. Cu mici excepții, fiecare opțiune și meniu se află exact acolo unde-i este locul. Cele mai importante acțiuni, printre care comerțul, pot fi ghidate de pe harta de anvergură. Ascensiunea spre titlul de ELDERMANN va fi deosebit de confortabilă.

Rüdiger Steidle
Mihele Horia



ÎN PLIN FLANC Vă puteți ocupa și de piraterie, dar bătăliile navale sunt unul din punctele slabe ale jocului.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternative prezentate pe scurt.

- Patrizier 2**
Simulatorul economic medieval a reușit ascensiunea în topul genului, grație acțiunii dezvoltate.
- Industrie-Dig. Gold**
Celor de la JoWood le-a reușit amestecul de comerț și construcție.
- Pizza Connection 2**
Chiar și un simulator economic poate fi plin de umor, cred cei de la Software 2000.
- Rollercoaster T. 2**
În ciuda subiectului, parc de distracții, este un simulator economic beton.
- Herrscher d. Meere**
Ca tematică se apropie foarte mult de Patrizier, dar din punct de vedere al satisfacției nu se compară.

GRAFICĂ Bine

Prea aglomerat pentru un simulator economic.

SUNET Satisfăcător

Debutează plăcut, cacofonie în final.

CONTROL Foarte bine

Simplu, eficient, cu excepția bătăliilor navale.

MULTIPLAYER Satisfăcător

Mai trebuie rezolvate problemele de stabilitate.

85%

SATISFAȚIE

Patrizier 2

NECESAR Pentium II 233

32 MB RAM

4xCD-ROM

HDD: 370 MB

RECOMANDAT Pentium II 450

128 MB RAM

12xCD-ROM

HDD: 530 MB

GRAFICĂ

✓ Software

✗ 3Dfx/Glide

✓ Direct 3D

✗ Open GL

SUNET

✗ EAX (SBLivel)

✗ Aureal 3D

✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători

Single-PC 8

Rețea 8

Internet 8

Număr de jucători / CD

CD-uri / pachet

CONTROL

Force-Feedback

Fear of the dark

În cea de-a doua parte a acestei saga-horror aveți parte de o călătorie în trecut

FACTS

■ DISTRIBUITOR Human Head ■ PREȚ cca. 20\$ ■ TERMEN A apărut ■ Nerecomandat sub 16 ani

PE SCURT

- cea de-a doua parte a trilogiei Blair Witch
- se bazează pe Nocturne engine
- maxim 15 ore de joc
- trei grade de dificultate



ÎN COLAPS Ca și cum nu ar fi de ajuns că v-ați rătăcit în pădurea bântuită, acum sunteți atacat și de misterioasele stafii.

La nici patru săptămâni de la prima excursie prin pădurea bântuită, suntem din nou invitați s-o vizităm pe vrăjitoarea din Blair. Se pare că de această dată o fetiță nevinovată este la ananghie.

A acțiunea din Blair Witch 2 se petrece cu 100 de ani înaintea întâmplărilor din prima parte: vă treziți în mijlocul războiului de secesiune, amnezic, cu o rană la cap, în apropierea unei păduri și sunteți îngrijit de o fetiță și de bunica ei. Când vă reveniți din convalescență, vi se aduce la cunoștință că Robin Weaver, mica dumneavoastră salvatoare, a dispărut fără urmă. Bineînțeles că porniți imediat în căutarea ei și bineînțeles că vă treziți în pădurea bântuită.

Atuul lui Blair Witch 2 nu îl constituie atât jocul ca atare, cât story-ul din fundal, în timp ce vă luptați prin pădure cu stafii și vietăți-copaci, vă amintiți din ce în ce mai multe crâmpenele din propriul trecut prin intermediul unor secvențe împletite în acțiune. Din păcate, aceste flashback-uri ocupă pe parcursul jocului tot mai mult timp și până la urmă veți fi mai preocupat să ascultați anumite personaje decât să luptați. Dar cea mai mare dezamăgire se arată doar în final: chiar și începătorii pot curma această "vrajă" după maximum 15 ore de joc.

Andreas Sauerland
Mihele Horia

Comparativ cu prima parte, Coffin Rock face impresia unui joc interactiv: multe povești și prea puțină acțiune pentru atâția bani.

PUNTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternative prezentate pe scurt.

■ **Blair Witch Vol. 1**
Blair Witch 1 se impune prin multitudinea de efecte șocante.

■ **Nocturne**
O aventură plină de fiori, cu o grafică excelentă, dar un control extrem de imprecis.

■ **Blair Witch Vol. 2**
Partea a doua a lui Blair Witch nu produce fiorii celei dintâi și se aseamănă cu un film interactiv.

■ **Dino Crisis**
O tranșă clasică și o grafică oarecare.

■ **Resident Evil**
Acesta a constituit sursa de inspirație pentru un întreg val de jocuri horror.

GRAFICĂ Foarte bine
Decoruri întunecate, foarte potrivite.

SUNET Bine
Dialoguri destul de reușite.

CONTROL Satisfăcător
Cam imprecis.

MULTIPLAYER Apreciere imposibilă
Nu are mod multiplayer.

74%

SATISFAȚIE

Blair Witch 2

NECESAR
Pentium II 266
64 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 850 MB

RECOMANDAT
Pentium III 500
128 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 900 MB

GRAFICĂ
✓ Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✓ Open GL

SUNET
✓ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC * Rețea * Internet *
Număr de jucători / CD
CD-uri / pachet 1

CONTROL
Force-Feedback ✗

TESTE SCURTE

Galaga – Destination: Earth

■ GEN Acțiune ■ PRODUCĂTOR King of the Jungle
■ DISTRIBUITOR Best Computers ■ Fără limită de vârstă



MUNCĂ DE ECHIPĂ Cu puțin exercițiu vă puteți tripla puterea de foc.

Seria shooter Galaga a debutat încă în anii '80 în saloanele de jocuri. Destination: Earth preia principiul testat și îl îmbracă în straie 3D. Din postura de pilot al unui crucișător cosmic, vă descărcați tunul asupra unor diabolice creaturi spațiale. Pe lângă clasică perspectivă verticală, aveți acum parte și de secvențe și niveluri orizontale, totul în haine 3D. La fel ca în varianta originală, va puteți alipi navele spațiale, pentru a mări capacitatea combativă, dar cu toate îmbunătățirile aduse, nu a rămas nimic din farmecul acestui veteran oldies but goldies. Grafica, împreună cu perspectiva adesea opacă, mai mult încurcă decât ajută la vânatoarea de alieni.

SATISFAȚIE

34%

Hugo 8

■ GEN Action ■ PRODUCĂTOR ITE Media
■ DISTRIBUITOR NBG ■ Fără limită de vârstă



ALEGERI DIFICILE Din cele maximum trei taste, care trebuie apăsată?

Istoria iscată în jurul micului trol nu s-a încheiat. Rămas aproape fără dinți, coboldul se zbate prin junglă pentru a-și elibera din nou neamurile din temnițele Hexanei. Cele șase moduri de joc, printre care trasee 3D printr-o mină și 2D printr-un vulcan, sunt de o simplitate fără egal. Apasă tasta corectă la momentul corect - iată devisa. Adversarul este învins și cei mici se pot bucura de moaca zâmbitoare afișată de Hugo. Din punct de vedere grafic și acustic, producătorul s-a orientat în continuare după varianta nespectaculoasă pentru TV. Verdictul: nu interesează decât grupul-țintă.

SATISFAȚIE

15%

**O călătorie virtuală în
interiorul corpului uman**



**Peste 10.000 de plante
prezentate**



**Informații la:
tel. 059-479.661**

0 rață ceva de speriat

În cea mai nouă operă de acțiune a lui Disney a venit rândul lui Donald Duck

FACTS

■ PRODUCĂTOR Disney Interactive ■ PREȚ cca. 35 \$ ■ TERMEN A apărut ■ Nerecomandat sub 8 ani

PE SCURT

- 24 de nivele
- În fiecare lume câte un nivel bonus ascuns
- salvarea posibilă după încheierea unui pasaj
- perspective variate de joc
- fără vărsare de sânge



DANSUL RĂTUȘTEI Când Donald intră cu viteză într-un adversar, devine coleric. Bate scurt cu picioarele în sol și trece prin nivel, fiind pentru câteva secunde invulnerabil.

Rățoiul ghinionist e aproape un clișeu. Ca erou de acțiune are însă mai mult noroc, iar asta se datorează nu în ultimul rând adaptării reușite făcute de Disney.

Neliniște în orașelul rațelor. Reporteră Daisy se apropie curajos de domiciliul vrăjitorului Merlock și intră direct în capcana acestuia. În acest timp, Donald șade în fața televizorului și devine martorul neputincios al răpirii prietenei sale. Rățoiul se decide repede să înceapă urmărirea. Pentru aceasta, Donald se bate prin 24 de nivele variate, printre care o zonă forestieră idilică, tradiționalul oraș al rațelor și temple vechi. Dacă este amenințat de coliziunea cu un adversar, o lovitură de pumn bine

plasată face adevărate minuni. Alternativ, vă cățărați pe capul adversarilor, pentru a-i elimina în acest mod. Dacă vi se scurge energia vitală, se recomandă colectarea steluțelor răsfirate pe alocuri, care vă oferă vitalitate în plus. Cine își mai dă silința să-și procure toate cele 12 jucării dintr-o lume, își poate face de cap într-un nivel bonus, unde puteți concura cu găscanul Gustav. Din păcate, distracția se termină destul de repede, din cauza proporțiilor mici ale jocului, însă până acolo jocul oferă suficientă satisfacție pentru cei care îndrăgesc lumea lui Walt Disney.

Thomas Weiß
Andrei Ritok-Schotsch

O grafică reușită și un control impecabil fac aduc în Quack Attack o satisfacție deosebită, mai ales pentru jucătorii mai tineri.

PUNCTAJ

Donald Duck: Quack Attack

ÎN COMPARAȚIE

Alternative prezentate pe scurt.

■ Donald Duck: Quack Attack

Simplă și cursivă derulare a jocului îi face interesant mai ales pentru generațiile tinere.

■ Pandemonium 2

Este mai greu și mai complicat.

■ Disney's Tarzan

Încă o ilustrare a mărcii light din casa Disney.

■ Rayman 2

Înconfortabil, cel mai bun joc pentru fanii serioși de jump'n'run.

■ Heart of Darkness

Un joc de acțiune bun, uneori frustrant: cu o prezentare complicată.

GRAFICĂ

Fluidă, în stil original, culori stridente.

SUNET

Nu este o capodoperă, dar oferă cât trebuie.

CONTROL

Control splendid și necomplicat.

MULTIPLAYER

Aprecieri imposibile. Nu dispune de mod multiplayer.

70%

SATISFAȚIE

NECESAR

Pentium 166
32 MB RAM
12x CD-ROM
HDD: 250 MB

RECOMANDAT

Pentium II 350
64 MB RAM
12x CD-ROM
HDD: 385 MB

GRAFICĂ

✓ Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✓ Open GL

SUNET

✓ EAX (SBLive!)
✓ Aureal 3D
✓ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
ESingle-PC - Rețea - Internet -
Jucători/CD -
CDuri/Pachet - 1

CONTROL

Force-Feedback -

TESTE SCURTE

Tiger Woods PGA Tour 2001

■ GEN Sport ■ PRODUCĂTOR Headgate Studios

■ DISTRIBUITOR Best Computers ■ Fără limită de vârstă



UN TIGRU CALM La astfel de lovituri greșite se enervează și profesioniștii.

Pentru cunosătorii seriei, ediția 2001 a simulatorului de golf de la EA Sports nu aduce surprize. Pe lângă modurile cunoscute de single player, veți concura în continuare prin Internet cu profesioniștii din comunitatea multiplayer. Controlul este nemodificat. Ca până acum, veți stabili forța loviturii prin clic pe mouse. Loviturile deosebit de frumoase sunt răsplătite de joc printr-o reluare de calitate TV. Grafic, și Tigru din sezonul 2001 se află în spatele concurenței. Parcursurile sunt convingătoare, dar elemente cum sunt copacii și spectatorii produc în continuare o impresie de artificial, iar personajul principal, Tiger Woods, se prezintă în același echipament ca anul trecut.

SATISFAȚIE

75%

Hellboy

■ GEN Action-Adventure ■ PRODUCĂTOR Cryo

■ DISTRIBUITOR Cryo ■ Nerecomandat sub 12 ani



DUEL MACABRU Hellboy într-o înfruntare de box cu un nemort.

Hellboy este un action adventure care se bazează pe un serial de benzi desenate al artistului american Mike Mignola. Jucăți rolul unei creaturi diabolice cu piele roșie, care împreună cu câțiva prieteni pornește la vânătoare după zombi, spirite și monștri. Pe lângă o grafică acceptabilă, Hellboy se caracterizează printr-un story complet absurd, dialoguri tâmpite și lupte dezamăgitoare. Misterele se reduc la apăsarea unor manete și întrerupătoare. Cei cărora le place să aibă pielea ca de găină pot alege în loc de Hellboy mai degrabă Nocturne sau primul proiect Blair Witch.

SATISFAȚIE

62%

Feel the monkey swing

Atmosfera plăcută e asigurată de blues și de un dans în junglă

FACTS

■ PRODUCĂTOR Disney Interactive ■ PREȚ cca. 50 \$ ■ TERMEN A apărut ■ Fără limită de vârstă

PE SCURT

- o pătură specială de dans
- nouă cântece, plus unul special de la Lou Bega
- cinci grade de dificultate
- karaoke tradițional
- secvențe scurte de film
- pentru copii și adulți deopotrivă



UN URS DEZLĂNȚUIT „Simt ritmul!”, mormăie ursul și dă grațios din fese. Pe salteaua de dans, atât copiii, cât și adulții fac același lucru.

Karaoke e ceva depășit: DJ-ul pune hituri vechi, iar teenageri, bețivi și artiști necunoscuți mormăie textele. Acum vine și varianta pentru dansatori.

Veți întinde o pătură pe podea, pe care sunt marcate patru câmpuri de direcție. La apăsarea acestora, se declanșează impulsuri care sunt transmise către PC. Groove Party începe. Sunteți Mowgli, iar pantera Bagheera își bate joc de dvs., lăudându-se cu salturi mlădioase. Cântă în stil de musical. Pe lângă asta, din partea superioară a ecranului plutesc ritmic simbolurile de comandă: stânga, înainte, cha-cha-cha, fără încetare, tot timpul altfel, pași pe care

trebuie să-i reproduceți pe saltea. Apoi vin mai mulți muzicieni din filme. Elefanții puntează cu trompa un sunet de jazz, Baloo se mișcă cu lejeritate, maimuțele se scutură la un blues rapid, King Louie dirijează un big band, pitonul Kaa sâsâie hipnotic, vulturii se mișcă în pas de rock, tigrul Shere Khan atacă cu tobe și drăgălașa indiană din sat se mișcă în ritm de rumba. La petreceri au loc lupte pentru scoruri maxime, căci după prima rundă melodiile pot fi selectate direct. La sfârșit, Mowgli arată la fel de proaspăt, iar dvs. sunteți learcă de transpirație.

Daniel Ch. Kreiss
Andrei Ritok-Schotsch

Scuturați popoul de scutece al lui Mowgli. În pachetul dublu de 50 dolari, cu saltea de dans, se ascunde o ocazie unică. Fără saltea e mult mai plictisitor, dar, ce-i drept, și mai ieftin cu 20 de dolari.

PUNCTAJ

Junglebook Groove Party

ÎN COMPARAȚIE

Alternativă prezentată pe scurt.

■ Rayman 2

Cel mai bun jump & run ce se poate găsi, cu un super-erou comic.

■ Tonic Trouble

Frumos colorat, stil de desen animat, salturi trăsnete.

■ Tarzan

Regele junglei călare pe animale rele.

■ Groove Party

Până la ora actuală, un unicat printre jocurile comice. Doar aici se și dansează. Absolut genial pentru multiplayer.

■ Tiny Tiger

Un tigru mic, care mai bine rămâne acasă.

GRAFICĂ

Personajelor le reușesc pași întortocheați de dans.

SUNET

Cea mai buna coloană sonoră PC a tuturor timpurilor.

CONTROL

Cu saltea, genial. Fără, e prostie curată.

MULTIPLAYER

Salvează și cele mai plictisitoare chefuri.

51%

SATISFAȚIE

NECESAR

Pentium 233
32 MB RAM
4xCD-ROM
HDD; 100 MB

RECOMANDAT

Pentium II 333
64 MB RAM
4xCD-ROM
HDD; 470 MB

GRAFICĂ

✓ Software
✗ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✓ Open GL

SUNET

✗ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC 2 Rețea - Internet -
Număr jucători / CD 2
CD-uri / pachet 1

CONTROL

Force-Feedback ✗

TESTE SCURTE

The Mastertrainer

■ GEN Football manager ■ PRODUCĂTOR Sports Int.
■ DISTRIBUTOR Monosit ■ Fără limită de vârstă



SALATĂ DE CIFRE În spatele suprafeței seci se ascunde un program complex.

În spatele lui Mastertrainer se află renumitul manager de fotbal al Angliei, *Championship Manager Saison 00/01*. Programul complex se bazează în primul rând pe activitățile de antrenor tipice genului, în timp ce activitatea jucătorului se reduce la selectarea și analizarea nenumăratelor statistici. Faptul că jocul nu dispune de scene de joc îi conferă atmosfera rece a unui program de contabilitate. Începătorii sunt speriați de o suprafață de utilizator în care lipsește orice indiciu pentru o operare intuitivă. Nu se vor bucura de acest joc decât fanii care au o înclinație spre coloanele de cifre și au multă răbdare pentru perioada de acomodare.

SATISFAȚIE

58%

Alarm for Cobra 11

■ GEN Action ■ PRODUCĂTOR VCC Entertainment
■ DISTRIBUTOR RTL Playtainment ■ Fără limită de vârstă



BERBEC Zeci de mașini distruse ca în serialul TV.

Uniforma poliției de pe autostrăzi nu e chiar așa de imaculată cum ne sugerează serialul TV. Dacă în joc un coleg se află în pericol, faceți câte o întoarcere de 180 de grade în mijlocul autostrăzii și o luați la goană cu 200 de kmh în sens contrar, pentru a sări în ajutorul colegului. În afară de aceasta, veți elimina teroriștii prin atacurile de tip berbec, acțiune la care în mod regulat se răstoarnă și camioane nevinovate. Potrivit îndrumătorului, piste sunt autentice; pe parcursul a sute de kilometri. Cine crede că va cunoaște astfel mai bine sistemul rutier european să cumpere jocul. Păcat doar că texturile se repetă la fiecare al doilea metru.

SATISFAȚIE

20%

Deasupra Canalului Mânecii

În bătălia aeriană pentru Anglia britanicii luptă împotriva germanilor. Dvs. cu cine țineți?

FACTS

■ PRODUCĂTOR Rowan Software ■ DISTRIBUITOR Empire Interactive ■ PREȚ cca. 35 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut ■ Nerecomandat sub 16 ani

PE SCURT

- campanie dinamică
- 28 de misiuni
- 9 avioane, dintre care cinci controlabile de jucător
- până la 1.200 avioane simulate pe misiune

Bătălia aeriană pentru Anglia a fost faza preliminară care a decis rezultatul celui de-al doilea război mondial. Ca pilot al unui avion de vânătoare sau în calitate de comandor al ambelor flote aeriene, veți influența cursul istoriei.

Chiar de la pornirea lui *Adlertag*, confruntat cu antipaticile meniuri, vă întrebați nedumerit ce l-o fi oprit pe grafician să-și facă jobul cum se cuvine? Lipsa de inspirație? Brațul fixat în ghips? Intrați de la bun început într-o mislune rapidă, pornind motorul Spitfire-ului care vă poartă în văzduhul plin de plumb al Angliei. O privire din carlingă confirmă diagnosticul: texturile sclipesc mai degrabă prin culorile nenaturale decât prin bogăția de detalii. Abia după câteva minute veți fi consolați de comportamentul de zbor credibil, făcând abstracție de

slăbiciunile grafice. Nu vă rămâne prea mult timp pentru a le savura, căci pe orizont apare un nor de puncte negre, care pe măsură ce se apropie se dovedesc formațiuni de bombardiere nemțești. Douăzeci, cincizeci, o sută de avioane bimotorizate umplu aerul cu un bârâit asurzitor, iar în căști mesajele se succed unul după altul. În fața dvs., primele două valuri de aparate Hurricane se năpustesc asupra atacanților. Artileriștii descriu dăre de foc pe cer, în timp ce abilele avioane de vânătoare ciuruesc motoarele bombardierelor Dornier cu umplutură de MG-uri. Una, două, patru pasări de oțel încep să scuie fum și virează. Dintr-o dată, un Hurricane se transformă într-o minge de foc: Avioanele de vânătoare care însoțesc bombardierele năvălesc brusc din norii de deasupra, pentru a scăpa bombardierele de apărarea engleză. Se dezlănțuie o luptă crâncenă între Luftwaffe și avioanele de vânătoare ale Royal Air Force, în timp ce focurile de flak rup rândurile atacanților. Nici un alt joc nu a mai reconstituit lupte aeriene de proporții atât de extinse ca *Adlertag*, cea mai recentă operă a experților de simulatoare de la Rowan Software (Flying Corps). Esența acestui joc este campania dinamică, în care planificați misiunile forțelor aeriene în bătălia pentru Anglia de ambele părți, britanică și germană. Imediat ce ați ales pe o hartă 2D țintele atacului, evenimentele decurg rapid. Puteți trece în orice clipă la manșă, pentru a zbura în misiuni de



TRIST Planificatorul de misiuni nu este grozav și are o utilizare dificilă.

Însoțire, de apărare sau atacuri Stuka. În acest program nu se găsesc mai multe variante de misiuni.

Rüdiger Steidle
Andrei Ritok-Schtsch



LA LIMITĂ A manevra ca pilot de vânătoare în apropierea bombardierelor nu este o misiune ușoară.



ÎN VIZOR Carlinga aparatului german Bf-109 a fost adaptată mai fidel în alte simulatoare. Modelul de zbor, în schimb, este mai realist.

Cu Adlertag, Rowan Software își probează din nou talentul.

Rüdiger Steidle



OPINII

Adlertag nu este un joc pentru începători. Dacă nu vă pierdeți pofta la planificarea inconfortabilă a misiunilor, atunci o veți face pe parcursul misiunilor monotone. *Adlertag* nu este însă nici pentru piloți profesioniști. Pentru aceștia, avioanele nu sunt destul de exact simulate, iar adversarii sunt prea slabi. Cel mai degrabă se vor regăsi în acest joc jucătorii ocazionali, care vor din când în când să facă o pauză cu un Dogfight fierbinte. *Adlertag* sclipeste în acest punct prin misiunile sale ample și palpitate.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternative prezentate pe scurt.

B-17 Flying Fortress

Momentan, cel mai bun simulator de zbor despre cel de-al doilea război mondial.

Combat Flight Sim. 2

Războiul din Pacific al lui Microsoft se distinge prin grafică și varietate.

Adlertag

Este interesant pentru jucătorii ocazionali, datorită luptelor aeriene palpitate. Prea multe neajunsuri pentru un joc clasic.

Combat Flight Sim.

Primul Combat al lui Microsoft poate fi recomandat doar începătorilor.

European Air War

Seamănă mult cu *Adlertag* în ce privește sentimentul de joc.

GRAFICĂ

Rowan mizează pe viteză, mai puțin pe frumusețe.

SUNET

Efecte ca redarea vocilor sunt fantastice.

CONTROL

Interfața ce necesită obișnuință, tipică Rowan Software.

MULTIPLAYER

Din păcate, doar până la opt participanți.

71%

SATISFAȚIE

Adlertag

NECESAR

Pentium II 400
64 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 500 MB

RECOMANDAT

Pentium III 800
128 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 500 MB

GRAFICĂ

✗ Software
✗ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET

✗ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC = Rețea 8 Internet 8
Număr de jucători / CD 1
CD-uri / pachet 1

CONTROL

Force-Feedback ✓

0 navă ultraușoară

Un avion de vânătoare poate fi ușor controlat chiar și de un debutant, însă nu promite o satisfacție prea mare

FACTS

■ PRODUCĂTOR Mission Studios ■ PREȚ cca. 35\$ ■ TERMEN A apărut deja ■ Nerecomandat sub 12 ani

PE SCURT

- trei avioane
- șapte arme
- 32 de misiuni
- zece misiuni de antrenament
- generator de misiuni



FLYING CAT F 14 Tomcat este unul dintre aparatele cu care puteți intra în joc, dar vânătorul are și replici mai bune.

Anumite jocuri pur și simplu nu au nevoie de succesori. Interesant că simulatorul **Jet Fighter**, care a avut parte de aprecieri modeste, a generat cu timpul o veritabilă serie.

Glory, glory, hallelujah! Camarazii apără încă o dată "lumea liberă" de invazia "hoardelor roșii". Ca tânăr pilot, urcați în carlinga unuia dintre celor trei aparate Fs (14, A-18, 22) și le arătați tovarășilor comuniști drumul spre casă în manieră Top Gun. Vânătoarea printre nori este extrem de ușoară, chiar și fără a fi la curent cu informațiile din manualul coordonator. Ca să priceapă fiecare, înainte de a i se permite jucătorului să intre în luptă, acesta trebuie să treacă prin

tot felul de faze plictisitoare de antrenament. Trebuie să urmați punctele din traseu, doborâți avioane inamice ținându-vă cu strictețe de reguli, radeți o construcție cu ajutorul unei bombe sau scufundați o navă inamică. În principiu, acțiunile nu sunt lipsite de suspans, dar devin plictisitoare, deoarece sunt concepute aproape identic. **Jet Fighter 4: Fortress America** merită poate încercat de noli recruți în domeniul simulației, însă și aceștia se vor distra mai bine în compania unor programe ale casei Novalogic.

Rüdiger Steidle
Mihele Horia

TESTE SCURTE

SWAT 3 - Elite Edition

■ GEN Shooter-tactic ■ PRODUCĂTOR Sierra Studios
■ DISTRIBUITOR Monosit
■ Nerecomandat sub 16 ani



FOLLOW ME Linia roșie arată drumul către punctul de întâlnire fixat de conducătorul de echipă.

La aproape un an de la apariția primei versiuni s-a lansat și mult așteptatul multiplayer. Cu arme și misiuni noi, cei ce păzesc legea din hobby se vor întâlni în rețea, iar amatorii de foc și pară se vor cufunda în DeathMatch. Coop mode-ul, în special, este aproape de nedepășit în ceea ce privește suspansul, iar șeful de echipă comunică cu ceilalți membri prin meniul ce reflectă starea de fapt. Fiecare comandă se transmite celorlalți membri prin simboluri ce apar pe monitor. Această soluție ingenioasă duce la o coordonare perfectă a acțiunii și face comunicarea verbală aproape de prisos.

SATISFACTIE

86%

Keep the Balance

■ GEN Joc de logică ■ PRODUCĂTOR JoWood
■ DISTRIBUITOR Monosit ■ Fără limită de vârstă



JACK-IN-THE-BOX Măscăriciul colorat va sări imediat din cutie și va provoca dezordine.

Keep the Balance e mai mult decât un motto de urmat în viață. Apăsând pe tastă, catapultăți obiecte pe un talger, care trebuie să-și păstreze echilibrul. Paleta obiectelor folosite se întinde de la animale de casă până la tot felul de scule. Din când în când, în imagine mai sare câte un joker care va da peste cap planurile. Dacă trece prea mult timp până să echilibrați balanța, jocul s-a sfârșit. Simplu și genial? O fi simplu, dar genial mai puțin. Lipsa diversității, animația rigidă și muzica enervantă de cimpoi compun o imagine jalnică.

SATISFACTIE

25%

Începătorii își pot satisface capriciile de ași ai aerului, dar acțiunea trebuie căutată în alt loc.

PUNCTAJ

Jet Fighter 4: Fortress America

ÎN COMPARAȚIE

Alternativă prezentată pe scurt:

Crimson Skies

Plăcere de zbor, story motivant, lupte captivante.

USAF

Un amestec foarte bun de realism și acțiune.

F-22 Lightning 3

La fel de simplu de pilotat, dar produce mult mai multă satisfacție decât **Jet Fighter**.

Jet Fighter 4

Începătorii îl vor găsi mai interesant decât **Fortress America**.

Jagdverband 44

După test ar trebui să se numească "Jagdverband 13 %"

GRAFICĂ

Satisfăcător

Cel puțin e compatibil și cu "creierile" mai vechi.

SUNET

Suficient

Prea multe nu sunt de auzit.

CONTROL

Bine

Oricine ar trebui să se descurce cu el.

MULTIPLAYER

Suficient

Lupte scurte, lipsite de tensiune și satisfacție.

56%

SATISFACTIE

NECESAR

Pentium II 233
32 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 400 MB

RECOMANDAT

Pentium III 500
64 MB RAM
12xCD-ROM
HDD: 400 MB

GRAFICĂ

✗ Software
✗ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET

✗ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC - Rețea 16 Internet -
Număr de jucători / CD 1
CD-uri / pachet 2

CONTROL

Force-Feedback ✗

Teroare pe Internet

Încărcați și armați! Modul îndrăgitului shooter on line e inclus în Generation Pack-ul Half-Life

FACTS

■ PRODUCĂTOR Valve/Counter-Strike.net ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ PREȚ cca. 20 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut ■ Nerecomandat sub 16 ani

PE SCURT

- 23 de arme
- 13 hărți multiplayer
- parte componentă a lui Half-Life Generation Pack
- versiunea de vânzare cuprinde și un tutorial
- hărțile suplimentare se găsesc gratuit pe Internet

Half-Life e de neoprit. La peste doi ani de la lansare, hitul de acțiune se bucură de o popularitate neștirbită.

Succesul neîntrerupt al shooter-ului nu tocmai proaspăt se poate descrie în două cuvinte: Counter-Strike. Jocul on line cu cel mai mare succes până la ora actuală, care a văzut lumina zilei sub forma unui mod (modificarea) de Half-Life, mai dispune și acum de o uriașă comunitate internațională de fani. Recent apăruta versiune 1.0 este acum oferită spre vânzare de către Valve sub forma unui Half-Life Generation Pack. Aceasta corespunde în principiu cu cea mai nouă versiune on line, care se poate procura în continuare gratuit prin download și se regăsește și pe CD-ul revistei. O trufanda în plus este traseul de obstacole în care jucătorul, ca în Half-Life, este introdus în tainele jocului de către un instructor invizibil.

A doua modificare importantă se referă la unele versiuni occidentale, în care lucrurile se desfășoară mult mai atenuat decât în versiunea originală; sângele, dacă e vizibil, nu este roșu, ci galben. În plus, s-au eliminat animațiile morbide. Dacă un adversar e eliminat, acesta se așează-n fund și dispare după câteva secunde. În afară de acestea, jocul corespunde perfect cu originalul. În România încă nu s-a legiferat nimic care să permită utilizarea și distribuția a unei asemenea versiuni. Pe cele 13 hărți care funcționează după trei principii diferite de joc, echipa antitero se luptă împotriva unui grup de teroriști. În modul clasic,



ÎNTR-O POZIȚIE CONFORTABILĂ Ceea ce pare o întâlnire a alcoolizilor anonimi este de fapt rezultatul animației de sucomb modificate, din versiunile apusene ale lui Counter-Strike.

trebuie să salvați ostateci, în nivelele de dezamorsare infractorii trebuie să monteze o bombă într-un punct stabilit, iar în modul de asasinare unitatea antitero protejează o personalitate proeminentă de atacurile bandiților. Pentru fiecare acțiune reușită, cum ar fi de exemplu eliminarea unui adversar sau salvarea unui ostatic, jucătorii primesc sume de bani, care în runda următoare pot fi investiți în achiziționarea armelor simulate realist.

Sascha Gliss
Andrei Ritok-Schotsch



PE CD-ROM!

Testați și dvs., instalând Counter-Strike 1.0.



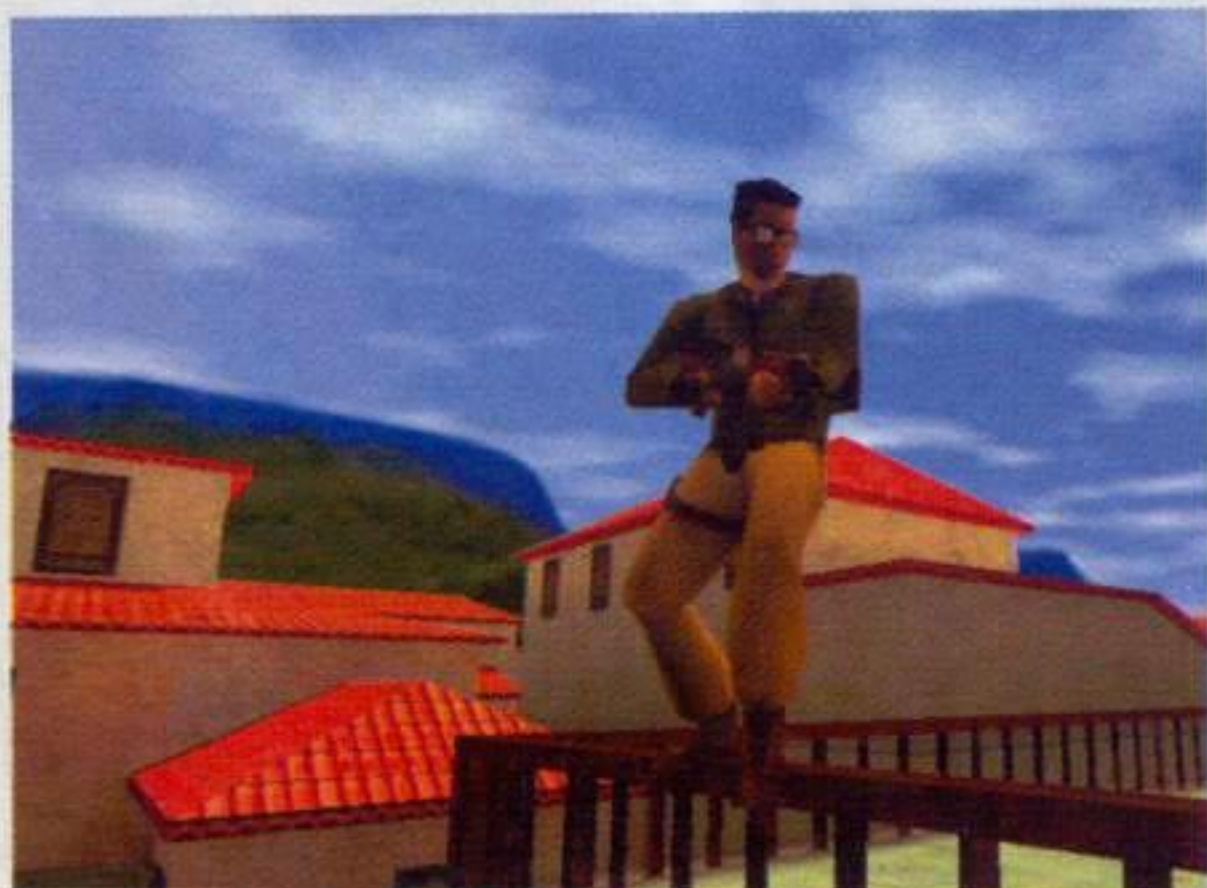
OPINII

Versiune dezamorsată, dar solidă, a versiunii originale din Internet.

Sascha Gliss

Pachetul de generații se va vinde cu 20 de dolari. O achiziție care merită însă doar pentru jucătorii care încă nu au pe raft nici o versiune a legendei shooterelor. Fanii CS care deja dispun de versiunea originală a lui Half-Life să nu mai arunce cu banii pe fereastră, ci să se alimenteze cu update-uri și mod-uri din Internet sau de pe CD-urile PC Games.

Pe lângă Counter-Strike, pachetul Generation oferă Half-Life, Opposing Force și Team Fortress.



CAMPING ÎN ITALIA Față de alte shootere, campingul tactic din Counter-Strike ține adeseori de o atmosferă de joc plăcută.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternativele prezentate pe scurt.

Counter-Strike

Un 3D-shooter splendid, cu elemente tactice, interesant pentru partidele de joc multiplayer.

SWAT 3: Elite Edition

O provocare tactică, în modul multiplayer.

Rogue Spear

La fel de pretențios în gameplay ca SWAT 3, arsenal uriaș de arme.

Delta Force: Land Warrior

Altul submediocră ruinează distracția campaniilor.

Hidden & Dangerous

Tactică 3D foarte dură în cel de-al doilea război mondial. Se încrează deja la un urmaș.

GRAFICĂ

Bună

Versiune puternic îmbunătățită a lui Half-Life.

SUNET

Bun

Zoomote de arme realiste, comunicare prin radio.

CONTROL

Foarte bun

Control deosebit cu mouse-ul, liber configurabil.

MULTIPLAYER

Foarte bun

Moduri inspirate de loc, comunitate uriașă a fanilor.

84%

SATISFAȚIE

Counter-Strike

NECESAR

Pentium III 500
24 MB RAM
4 x CD-ROM
HDD: 500 MB

RECOMANDAT

Pentium III 500
128 MB RAM
4 x CD-ROM
HDD: 500 MB

GRAFICĂ

✓ Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✓ Open GL

SUNET

✗ EAX (SBLivel)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători

Single-PC 1 Rețea 16 Internet 16

Număr jucători / CD 1

CD-uri / pachet 1

CONTROL

Force-Feedback ✗

Deparazitarea de primăvară

Vin gândacii! În rol de deparazitatori intergalactici, Starship Troopers au misiunea de a curăța planetele de insecte

FACTS

■ PRODUCĂTOR Bluetongue ■ DISTRIBUITOR Monosît ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 16 ani

PE SCURT

- 24 de misiuni
- 7 tipuri de trupe cu calități diferite
- 4 specialiști
- 4 tipuri de echipament
- 12 arme
- 6 bonusuri

Filmul S.F. Starship Troopers a devenit demult istorie. Asta înseamnă că licența pe care o are MicroProse nu mai încălzește pe nimeni însă nu putem spune același lucru despre aceste misiuni care garantează un grad ridicat de concentrare.

În timp ce comandantul dumneavoastră vă fugărește peste obstacole, vă obișnuți cu rolul dumneavoastră de sergent al Mobile Infantry. Printr-un simplu click de mouse vă trimiteți alter ego-ul pe câmpul de luptă și vă alegeți țintele, perspectiva nu se schimbă însă decât odată cu mișcările protagonistului, pe care camera de filmat îl urmează pas cu pas. Ceea ce funcționează perfect când e vorba de un singur luptător, nu se confirmă și la un grup de 12 marines; dacă doriți să-i aveți pe toți în vizor, trebuie să păstrați grupul compact. Acest lucru este de altfel absolut necesar deoarece adversarii pe care îi înfrunțați sunt adevărate creaturi ale peșterilor, pe care le cunoașteți din film, și care reprezintă un pericol și doar luate una câte una; inutil să mai amintim că în grup sunt mortale. Nu e bine să vă angajați în confruntări fără rost deoarece veți primi rar forțe proaspete, iar armele și echipamentele de mare calibru nu pot fi folosite decât de soldații cu experiență. Misiunea cu cel mai mult suspans este chiar aceea de a vă ține în viață băieții de la o misiune la alta. Într-un loc iese ca din pământ o "cisternă" uriașă care scuipă flăcări, apoi, dintr-o văgăună



CA-N FILME Trăgând cu tot armamentul, trupele apără un fort asediat de gândaci. Câțiva infanteriști au instalat pe ziduri puternicele MG.

se scurge un întreg cârd de gândaci războinici cu o agilitate de nevăstuică, în timp ce se lansează în picaj o insectă ce amintește de un pterodactil. Camarazii trag în toate părțile cuprinși de panică, dar creaturile se înmulțesc din ce în ce mai aprig, ceea ce aduce al naibii de bine cu atmosfera din film. Pe lângă aceasta, misiunile sunt deosebit de variate: ba trebuie să escortați un convoi, ba să vânați o nouă rasă de gândaci, ba vă trimite cartierul general într-o misiune de salvare, unde nu puteți acționa decât tiptil datorită superiorității inamicului. O bulină neagră: nu puteți salva în timpul misiunilor și, fiindcă nivelele

țin între zece și douăzeci de minute, iar unele vă poziționează la un grad mai ridicat de dificultate, veți avea parte de zile negre. Cu toate acestea puteți evacua trupeții în zece secunde și aveți două posibilități de încercare când expira timpul unui personaj cheie. Totuși aveți nevoie de nenumărate încercări până să puteți sărbători victoria.

Rüdiger Steidle
Mihele Horia

Misiunile sunt foarte obositoare. Din spatele fiecărei stânci pânzește pericolul.



OPINII

Punem pariu că urmează lansarea unui patch pentru salvare?

Rüdiger Steidle

Stimați programatori, patria dumneavoastră, Australia, este chiar atât de departe încât nu ați auzit strigatele jucătorilor enervați de lipsa unui program de salvare competitiv pentru Aliens, Predator sau Vampire? Nu? Atunci, pentru Dumnezeu, de ce repetați greșeala? Oricât de captivantă ar fi bătaia, dacă trebuie să o joc pentru a zecea oară și iar se năruie totul în ultimele secunde, mi se face lehamite la un moment dat. Atâta vreme cât Hasbro nu lansează un patch de salvare, nu pot recomanda Starship Troopers decât dimpreună cu un pachet de aspirine pentru întreaga familie. Fără acest impediment, consider că jocul este un adevărat tur de forță.

PUNCTAJ

IN COMPARATIE
Alternative prezentate pe scurt.

Commandos

Commandos este întrucâtva versiunea istorică a lui Starship Troopers.

Ground Control

Aici nu deranjează prea mult lipsa funcției "save".

Shadow Company

Din punct de vedere tactic reprezintă o provocare, dacă n-ai fi KI de duzină.

Starship Troopers

Gradul ridicat de dificultate și suspansul se transformă încet în frustrare.

Evolva

O temă identică dar cu un plus de acțiune.

GRAFICĂ

Relieful e cam sec

SUNET

Lipsește sonorizarea

CONTROL

Singurul defect: libertate de manevră limitată

MULTIPLAYER

Nu are mod multiplayer

70%

SATISFAȚIE

Starship Troopers

NECESAR

Pentium II 266
64 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 300 MB

RECOMANDAT

Pentium II 450
128 MB RAM
12xCD-ROM
HDD: 600 MB

GRAFICĂ

✗ Software
✗ 3Dfx/Glide
✗ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET

✓ EAX (SBLivel)
✓ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC - Rețea - Internet -
Număr de jucători/CD
CD-uri/Pachet 1

CONTROL

Force-Feedback ✗

Sub orice critică

Fier vechi: Orkșii și oamenii se iau din nou la trântă

FACTS

■ DISTRIBUITOR Cryo ■ PREȚ cca. 35 \$ ■ TERMEN A apărut ■ Nerecomandat sub 12 ani

PE SCURT

- 2 grupări
- 4 popoare
- 2 campanii
- 3 resurse
- editor de hărți și de campanii



MIȘUNARE DE PIXELI Eroi și orkși răi se luptă în peisaje fantastice și monotone. Diferitele etape de animație pot fi numărate.

Povestea popoarelor concurente ale oamenilor și orkșilor este străveche și a fost de multe ori relatată, însă numai rareori atât de plictisitor ca în acest joc.

În jocul RTS al lui Cryo, *Kingdom Under Fire*, puteți alege între așa-numitul popor luminos și cel întunecat. Primul se compune din oameni și elfi, cel de-al doilea din orkși și căpcăuni. Ambele partide au un singur scop: alungarea rapidă a adversarului din țară. Povestea poporului pe care l-ați ales este relatată printr-un erou pe care trebuie să-l însoțiți nevătămat de la o misiune la alta. În principiu, victoria se realizează prin tactica tank rush; în

cele din urmă, hotărâtoare este producerea a cât mai multor unități în timpul dat, pentru a spulbera inamicul cu armata creată. În plus, eroul dvs. mai dispune de formule magice, cu ajutorul cărora pot fi eliminați adversari.

Grafica și sunetul lui *Kingdom Under Fire* amintesc în mod fatal de *WarCraft 2*. Pe hărțile bidimensionale mișună mici creaturi pixeloase. În acest joc de strategie 08/15 nu veți găsi nici efecte care merită văzute, nici inteligență artificială cât de cât bună de ceva, nici chiar cea mai mică scânteie de originalitate.

Andreas Sauerland
Andrei Ritok-Schotsch

Între timp învechitul *War Craft 2* povestește mult mai palpitant lupta dintre oameni și orkși.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternative prezentate pe scurt.

Age of Empires 2

Referința absolută în domeniul RTS.

Age of Wonders

Povestire fantastică, derulată pe runde.

Majesty

O epopee fantastică subapreciată, cu multă construcție.

Warlord: Battlery

Idel bune, dar prost puse în practică.

Kingdom under Fire

Submediocru din toate punctele de vedere; un joc de strategie ca-n schițe.

GRAFICĂ

Culise monotone în 800x600 ppi.

SUNET

Coloană sonoră monotona adormitoare.

CONTROL

Chiar și indicatorul mouse-ului este imprecis.

MULTIPLAYER

Puține moduri de joc, lent și monoton.

54%

SATISFAȚIE

Kingdom under Fire

NECESAR

Pentium 120
32 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 650 MB

GRAFICĂ

✓ Software
✓ 3Dfx/Glide
✗ Direct 3D
✗ Open GL

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea 4 Internet 8
Număr jucători / CD 1
CD-uri / pachet 2

CONTROL

Force-Feedback ✗

RECOMANDAT

Pentium II 233
128 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 1 GB

SUNET

✗ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

TESTE SCURTE

King Artur

■ GEN Aventură ■ PRODUCĂTOR Cryo

■ DISTRIBUITOR Cryo ■ Nerecomandat sub 12 ani



CAP DE LEMN Personajele se mișcă neajutorat ca niște marionete.

După incursiunile în antichitatea greacă și egipteană, clubul istoricilor de la Cryo abordează misterele din jurul regelui Arthur într-un nou adventure. În rolul unui cavaler înflăcărat sau al unui paladin descumărat, veți străbate peisajele mirifice ale Camelotului, luptați des cu saxoni, vă confrunțați cu probleme familiare și rezolvați mistere obișnuite. De cele mai multe ori însă vă preocupați cu găsirea unor locuri unde să se întâmple cât de cât ceva. Multe culise sunt goale și multe obiecte sunt simple trape. Există însă și lucruri amuzante - animațiile, de pildă. Cavalerii șchioapă de parcă ar fi puși în ghips, iar caii lor cu fuste puteau fi balerine excelente.

SATISFAȚIE

34%

Virtual Pool 3

■ GEN Pool-Simulation ■ PRODUCĂTOR Celeris

■ DISTRIBUITOR Best Computers ■ Fără limită de vârstă



PRIVIRE DE ANSAMBLU Perspectiva se poate roti în funcție de dorința fiecăruia.

În cea de-a treia parte a seriei *Virtual Pool*, cunoscătorii se aleg cu o marfă cunoscută - o fizică excelentă a jocului și nenumărate posibilități de setare. Nou este modul de carieră. Jucăți împotriva unei serii de adversari pentru bani gheață și provocați jucători din ce în ce mai buni. Scenele cuprind garaje, cârciumi sau casa de pe plajă a renumitei legende de Pool Jeanette Lee. Aceasta apare în video-urile din tutoriale, unde vă familiarizează cu elementele de bază ale jocului Pool. Suportul slab multiplayer a predecesorilor este eliminat în sfârșit prin software-ul inclus, GameSpy.

SATISFAȚIE

87%

Fiori și bandaje

Mumia făcea o impresie mai bună pe marile ecrane

FACTS

■ DISTRIBUITOR Rebellion ■ PREȚ cca. 35 \$ ■ TERMEN A apărut ■ Fără limită de vârstă

PE SCURT

- muzică originală din film
- salvare doar la sfârșitul nivelului
- eroi din film
- 10 arme



LUPTĂ ÎN TREI Îndată ce Rick e urmărit de mai mulți zombi, sunt necesare manevre complicate pentru a scăpa din ghearele adversarului.

După apariția filmului, mumii din Egiptul Antic nu mai sunt doar niște obiecte prăfuite bune pentru studiu. Acestea prind viață și terorizează grupurile de aventurieri.

Unul dintre purtătorii de pansament iese din rândurile morților preparați. Formule magice străvechi readuc viața în oasele veștejite ale cuceritorului de femei, după care acesta începe să bântuie prin galeriile subterane, cu intenția de a pune capăt existenței sale nemuritoare. Rick O'Connor vrea să oprească acțiunea distructivă. Acest lucru se realizează în manieră clasică de *Tomb Raider*. Îl controleați pe Rick privindu-i peste umeri, prin cimitire și peșteri cu lavă, îl treceți cu succes prin capcane și peste prăpăstii

aparent insurmontabile. Deseori protagonistul este atacat de nemorți, pe care îi trimiteți din nou la Ra, cu ajutorul unor lovituri bine aplicate cu sabia sau a unor rafale de mitralieră. În mod regulat, veți pierde câte o viață de erou datorită controlului și a sistemului imprecis de clipping, ceea ce e destul de frustrant, având în vedere lipsa posibilității de a salva jocul în orice clipă. Oricum, o atmosferă adevărată nu vrea nicum să se instaleze. Pentru așa ceva, grafica e prea grosolană, iar conceptul de joc prea exploatat.

Thomas Weiß
Andrei Ritok-Schotsch

Mumia se pierde în rândurile produselor concurente de calitate. Aici nu o mai ajută nici o licență de film.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternativele prezentate pe scurt.

Drakan

Alternativa pentru Lara: Drakan este cea mai bună copie.

TR 5: Chronicles

Aventurile variate ale Larei sunt obligatorii pentru fanii.

Tomb

Mult mai multă acțiune și distracție decât în *The Mummy*.

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Aventura lui Julie are mai multe puncte de atracție.

The Mummy

Grafică proastă, control imprecis și funcția de salvare coboară Mumia în clasamentul de mijloc.

GRAFICĂ

Vizibilitate prea mică, scuturată și grosolană

SUNET

Muzică genială, dar sunete mediocre

CONTROL

Controlul imprecis frustră des

MULTIPLAYER

Nu are mod multiplayer.

51%

SATISFAȚIE

The Mummy

NECESAR

Pentium 266
32 MB RAM
4x CD-ROM
HDD: 650 MB

RECOMANDAT

Pentium II 350
32 MB RAM
4x CD-ROM
HDD: 825 MB

GRAFICĂ

Software
3Dfx/Glide
Direct 3D
Open GL

SUNET

EAX (SBLive!)
Aureal 3D
Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC = Rețea = Internet =
Număr jucători / CD 1
CD-uri / pachet 1

CONTROL

Force-Feedback

TESTE SCURTE

Vyrus

■ GEN Shoot 'em Up ■ PRODUCĂTOR C²V
■ DISTRIBUITOR CDV ■ nerecomandat sub 12 ani



BUM! Explosiile sunt frumoase, dar grafica din fond este ștersă.

Vyrus face parte din specia pe cale de dispariție a jocurilor pure de shooting. Controlați prin mouse sau joypad o navetă futuristică, înțesată cu arme, prin izometrice labirinturi SF. În lăzi se găsesc muniție, scuturi și arme noi, iar adversarii sunt la fiecare colț. La eliminare, aceștia nu lasă în urmă doar mingi elegante de foc, ci și niscai cash în contul dvs. De bani aveți nevoie pentru a putea salva în anumite puncte. Cu cele 24 de nivele, cu nenumărați adversari și sistemul motivant de arme speciale, *Vyrus* poate capta atenția fanilor genului, dar nu mai ține deloc pasul cu moda.

SATISFAȚIE

59%

Woody Woodpecker Racing

■ GEN Curse ■ PRODUCĂTOR Konami
■ DISTRIBUITOR Konami ■ Fără limită de vârstă



LUPTĂTOR SOLITAR Controlul imprecis face din Woody Woodpecker un crash test dummy.

Woody Woodpecker Racing este un joc de curse, în care o goniți pe piste mai mult sau mai puțin inspirate cu personaje de desene animate cunoscute sau cu colegi de-ai lor, la bordul unor buggie-uri. PowerUps-urile aflate pe stradă au ca efect încetinirea vehiculelor adversarilor, accelerând vehiculul propriu și trăgând în ei cu bombe sau cu roșii. Pe lângă grafica neinspirată și grosieră, supără înainte de toate controlul imprecis. Prin comportamentul hazardat al vehiculelor, victoria devine un simplu joc de noroc în fiecare rundă. Dezamăgitoare este și lipsa modului multiplayer.

SATISFAȚIE

20%

Terminator pe întreg mapamondul

În postura de membru al unei echipe speciale, vânați teroriști în întreaga lume, străbătând peisaje elegante de Voxeli

FACTS

■ PRODUCĂTOR Novalogic ■ DISTRIBUITOR Best Computers ■ PREȚ cca. 40\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut ■ Nerecomandat sub 16 ani

PE SCURT

- o campanie
- 30 de misiuni
- 22 arme de foc
- zece obiecte suplimentare de dotare
- șapte moduri multiplayer
- sistem de comunicare multiplayer

Identificați cu luneta o mișcare la 500 de metri. Cu iscusință, potriviți cătarea cu grămăjoara de pixeli și apăsați pe trăgaci. Felicitări, ați încheiat cu succes o misiune din Delta Force.

Această superechipă de intervenție a Statelor Unite acționează atunci când undeva în lume trebuie rezolvată repede și discret o situație critică. În rolul unui membru al acestei grupe de lichidatori, vă croiți drum prin *Delta Force: Land Warrior* cu gloanțele, de-a lungul a 30 de misiuni, în Egipt, trecând prin Japonia și până în Mexic. Nu va fi ca în realitate; veți avea foarte rar parteneri cu dvs., de cele mai multe ori trebuind să curățați teroriștii în manieră Rambo.

Respectivii nu au pic de inteligență; dacă vă urcați pe un deal, de cele mai multe ori puteți elimina unul câte unul adversarii, în completă liniște și imperturbabil, cu ajutorul snipergun-ului. Pentru aceasta nu e nevoie de prea multe cunoștințe, căci puștile nimeresc ținta de cele mai multe ori chiar dacă se țintește foarte scurt. Pericolul apare doar când adversarii sunt foarte mulți la număr, alter ego-ul dvs dându-și duhul după una-două lovituri. Acest lucru vă prilejuiește input-uri constante de adrenalină, mai ales dacă luați colțul după o clădire și vă treziți ochi în ochi cu un răufăcător mascalat. Misiunile, prin diversitatea lor, sunt punctul forte al lui *Delta Force: Land Warrior*. Trebuie să eliberați ostatici dintr-un templu din Extremul Orient, să ieșiți dintr-o ambuscadă dintr-un orașel prăfuit al Vestului, să dezamorsați sub presiunea numărătorii inverse o



MOARTEA VINDE DE SUS În această misiune, elicopterul vă duce într-o tabără de teroriști. Spectacolul începe încă din aer. Dacă nu sunteți destul de rapid, elicopterul este doborât.

bombă ascunsă. Păcat doar că misiunile sunt strânse într-un corset regizoral cam strâmt, desfășurându-se după un tipic asemănător.

Tehnologia de Voxeli a lui Novalogic strălucește deja de ani de zile, prin uriașele terenuri naturale. Aceștia însă, în funcție de sistem, au tot mai mult tendința de a căpăta un aspect plin de pixeli. Programatorii au găsit acum o cale de a utiliza funcțiile acceleratoarelor 3D moderne. În afară de aceasta, grafica a devenit mai rapidă și permite acum treceri neîntrerupte din complexe uriașe de clădiri spre zări îndepărtate și peisaje colinare.

Rüdiger Steidle
Andrei Ritok-Schotsch



Palpitant, dar scurt. Adversarii pur și simplu nu constituie o provocare veritabilă.

OPINII

Rüdiger Steidle

În mod evident, Novalogic a investit întreaga perioadă de realizare în dezvoltarea engine-ului grafic; inteligența artificială, slabă și în părțile 1 și 2, nu a fost cu nimic ameliorată. Singurul lucru care m-a motivat să duc mai departe campania l-au constituit misiunile inspirate și realizate captivant. Acelor jucători care caută o alternativă la *Counter-Strike* le pot însă recomanda modul multiplayer al lui *Land Warrior*.

Pentru sniperi: de cele mai multe ori, eliminați adversarii de la o distanță sigură.



PRIVEȘTE-MĂ ÎN OCHI Uneori primiți sprijin de la soldați aliați. Din păcate, aceștia sunt la fel de tolomaci ca și adversarii.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternative prezentate pe scurt.

■ **Project I.Q.I.**
Doborâ *Delta Force* în toate domeniile. Din păcate, nu are funcție de salvare.

■ **SWAT 3 EE**
Aici au mai multă importanță tactică și spiritul de echipă.

■ **Rogue Spear**
Shooter-ul lui Red Storm strălucește prin doza ridicată de tactică și tensiune.

■ **Delta Force: LW**
Păcat pentru misiunile bine realizate. AI-ul distruge mult din atmosferă.

■ **Hidden & Dangerous**
Rogue Spear în al doilea război mondial. De asemenea, probleme de AI.

GRAFICĂ Bună

Peisaje naturale, dar sărace în detalii.

SUNET Mulțumitor

Mostre realiste de arme, vocea slabă.

CONTROL Bun

Primul *Delta Force* cu posibilitate de salvare.

MULTIPLAYER Foarte bun

Oferă multă satisfacție, datorită nenumăratelor moduri de joc.

76%

SATISFACȚIE

Delta Force: Land Warrior

NECESAR
Pentium II 400
64 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 220 MB

RECOMANDAT
Pentium III 750
128 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 550 MB

GRAFICĂ
X Software
X 3Dfx/Glide
X Direct 3D
X Open GL

SUNET
X EAX (SBLive!)
X Aureal 3D
X Dolby Surround

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători:
Single-PC - Rețea 16 Internet 50
Număr de jucători / CD 1
CD-uri / pachet 1

CONTROL
Force-Feedback X

Mistuit în negura timpului

Timeline vă transpune într-un trecut al cavalerilor și graficii cu canturi

FACTS

■ PRODUCĂTOR Eidos Interactive ■ PREȚ cca. 35 \$ ■ TERMEN A apărut ■ Nerecomandat sub 12 ani

PE SCURT

- adaptat după best seller-ul lui Michael Crichton
- perspectivă first person
- se derulează în secolul XIV
- ghidare comentată prin orașul medieval



DE LA DISTANȚĂ De la distanță, personajele și zidurile par rezonabile, însă dacă vă apropiați vi se face părul măciucă. Pe vremea lui Dark Project 1 arătau similar.

Dacă romanul de călătorie în timp al lui Michael Crichton este un best seller, action adventure-ul însoțitor este un dezastru. Păcat, căci story-ul avea potențialul unui joc captivant.

Pe monitor se derulează un film. Un arheolog oarecare vorbește despre un salt în timp pe care l-ar fi făcut, până în timpul cavalerilor. Ceva însă trebuie să fi mers prost. În orice caz, trebuie să aduceți ceva înapoi. De ce nu vă scutește de asta și nu i-o cere altuia? Pentru că faceți parte din echipa sa. Prin urmare, veți urca docil într-o capsulă a timpului și o luați spre Evul Mediu. De unde vine aceasta, cine sunt oamenii din jurul dvs. și ce s-a întâmplat înainte - găsiți totul în carte. Jocul păstrează tăcerea privind aceste lucruri. Nu prezintă nici măcar

răufăcătorul așa cum s-ar cuveni. Respectivul e pur și simplu rău, așa că pe el!

Din perspectiva first person, veți coborî dealuri, aruncați butoaie pe paznici, vă cățărați pe fațade, vă furișați în camere, participați la turniruri și vă lăsați micșorat la dimensiunea unui pitic. Pe alocuri vă simțiți ca în *Masterthief*, printre altele și deoarece nu e voie să ucideți pe nimeni. Sună palpitant, dar nu este. În primul rând, controlul dificil îngreunează acțiunile precise. În al doilea rând, grafica arată ridicol. În al treilea rând, toată povestea se termină după doar câteva ore.

Daniel Ch. Kreiss
Andrei Ritok-Schtsch

TESTE SCURTE

Dinosaurs

■ GEN Ubi Soft ■ PRODUCĂTOR Disney Interactive
■ DISTRIBUITOR Ubi Soft ■ Nerecomandat sub 6 ani



UN TRIO INFERNAL Cei trei eroi își pot atinge scopul doar prin teamplay.

În *Dinosaurs*, jocul PC după hitul de Crăciun cu același nume al lui Disney, controlați o șopărlă zburătoare rapidă, un dinozaur uriaș plin de forță și o micuță maimuță inteligentă. În 14 misiuni, trioul trebuie să lupte împotriva animalelor inamice și să rezolve câteva mistere mai mici. Pentru a-și atinge scopul, aptitudinile individuale ale celor trei călători trebuie să se sincronizeze perfect. De fapt, un principiu de joc original, care suferă de pe urma controlului întortocheat, graficii mediocre și gradului ridicat de dificultate, care ar putea suprasolicita publicul țintă, gândit ca foarte tânăr.

SATISFACȚIE

63%

Aiken's Artifact

■ GEN Aventură ■ PRODUCĂTOR Monolith
■ DISTRIBUITOR Electronic Arts ■ Nerecomandat sub 12 ani



SALUTARE DE LA DIABLO Nu numai panoul de comandă ne amintește de povestea cu monștri a lui Blizzard.

Într-un viitor nu prea îndepărtat, indivizi sclerați psihotronici amenință cetățenii cumsecade. Rapid întemeiata organizație DNPC se dedică luptei împotriva acestor super-răufăcători. Agentul Caine, sonorizat cool de rapperul Ice-T, dispune de aceleași capacități supranaturale ca și adversarii săi. Controlul și perspectiva amintesc de *Diablo*, dar jocul surprinde cu uriașe lumi texturate cu precizie în 3D. Doar că aceste nivele sunt de multe ori atât de mari, încât super-copoiul se rătăcește ușor. Pe lângă ciuruile prin clic de mouse, găsiți puzzle-uri și mini-questuri care se pot rezolva de cele mai multe ori doar cu ajutorul capacităților speciale ale lui Caine.

SATISFACȚIE

69%

Timeline ar putea fi ceva pentru cititorii fără experiență PC. Dar justifică acest lucru controlul dificil, grafica proastă și scurtimea jocului?

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternativele prezentate pe scurt.

■ Dark Project 2

Furișare, trucuri și diversune duse până la perfecțiune. Rămâne unitatea de măsură.

■ Dark Project

Se apropie grafic de *Timeline*, dar a apărut cu doi ani în urmă.

■ Deus Ex

Lume sumbră de joc, diferite căi de soluționare, înscenare captivantă.

■ System Shock 2

Supraviețuiri printre roboți și mutații, cu ajutorul armelor și inteligenței.

■ Timeline

Nu prea ține. Păcat de licență.

GRAFICĂ

Suficientă

Ar fi fost bună pentru un produs din 1998.

SUNET

Mulțumitor

Prea puțină muzică într-adevăr atmosferică.

CONTROL

Suficient

Combinările alergare + săritură sunt un dezastru.

MULTIPLAYER

Aprecieare imposibilă

Nu există mod multiplayer.

61%

SATISFACȚIE

Timeline

NECESAR

Pentium II 266
64 MB RAM
4x CD-ROM
HD: 600 MB

RECOMANDAT

Pentium III 500
128 MB RAM
8x CD-ROM
HD: 600 MB

GRAFICĂ

Software
3Dfx/Glide
Direct 3D
Open GL

SUNET

EAX (SBLivel)
Aureal 3D
Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC ~ Rețea ~ Internet ~
Număr jucători / CD ~
CD-uri / pachet ~

CONTROL

Force-Feedback ~

Japonezi în mocirlă

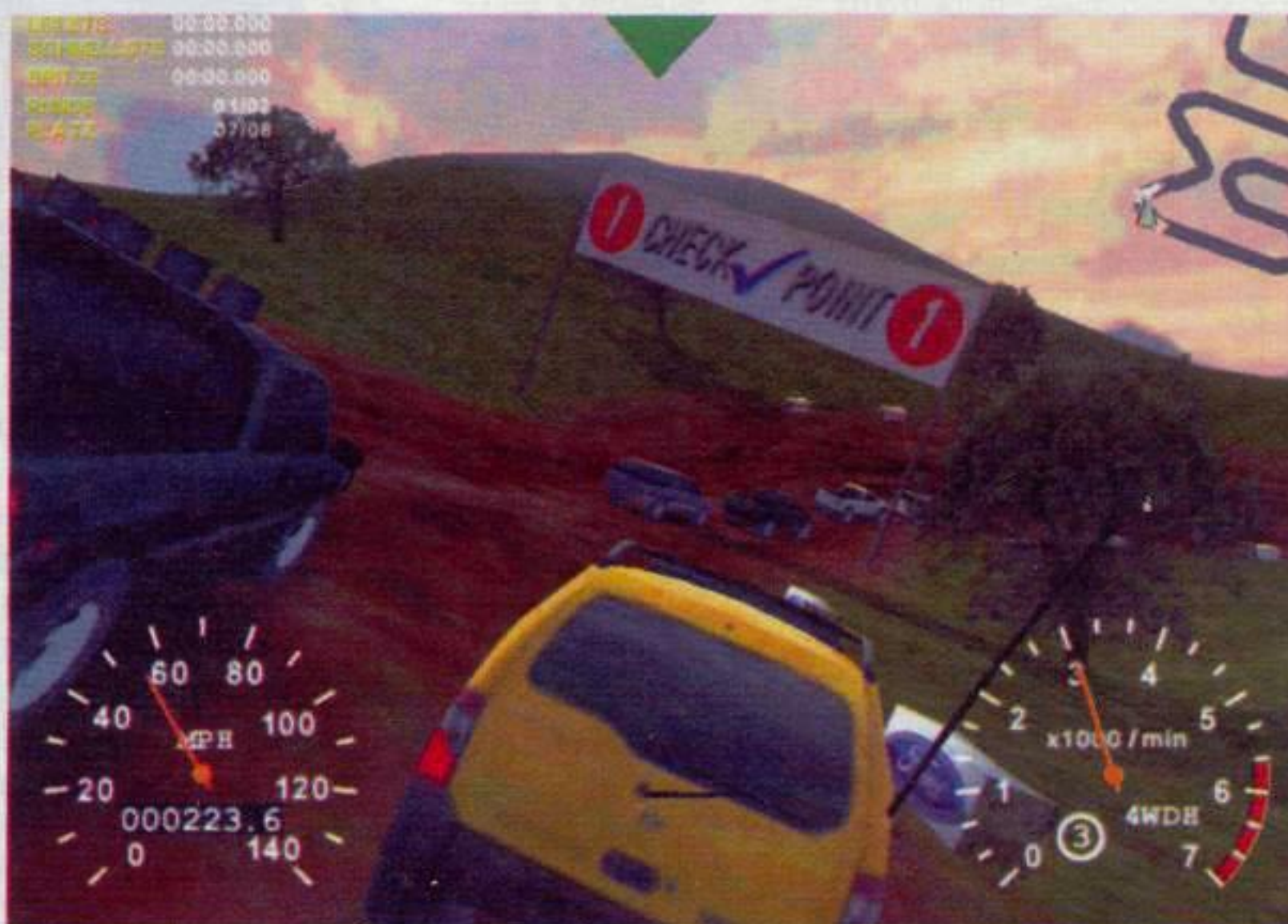
Mașini de familie cu tracțiune 4x4 se transformă în adevărate vedete offroad

FACTS

■ DISTRIBUITOR Terminal Reality ■ PREȚ cca. 35\$ ■ TERMEN A apărut ■ Fără limită de vârstă

PE SCURT

- 103 automobile
- 30 de modele diferite
- 15 trasee
- 82 de componente adiționale



PE DIAGONALĂ Traseele beneficiază de un design foarte bun, însă sunt prea puține pentru a asigura o satisfacție continuă de joc.

Cu toate că de cele mai multe ori le întâlnim doar pe autostradă, Toyota Land Cruiser, Mitsubishi Pajero & Co. se află aici în elementul lor.

Paleta de vehicule de teren care stau la dispoziția jucătorului pare la prima vedere imensă, însă se restrânge rapid la un meniu nu mai puțin impresionant, 30 de modele, care în ciuda diversității nu prezintă diferențe prea mari. Dimpotrivă, cele 15 trasee ce servesc drept pistă de rulare mașinilor de teren nu sunt dotate prea generos. Chiar dacă fiecare dintre traseele frumos desenate are scurtături ce trebuiesc descoperite, nu sunt prea multe lucruri de văzut. Rămâne însă varianta-turneu, unde puteți intra cu

banii câștigați din curse și pe care îi puteți investi în cai-putere sau elemente de tuning. Un punct în plus: modificările se pot vedea pe monitor, dar se fac simțite și în capacitățile de control, ceea ce nu este însă deosebit de realist. Cu toate că jeep-urile se încadrează destul de bine în curbe, acest lucru nu se simte niciodată suficient de realist. Al doilea punct în minus îl reprezintă parcul auto: șoferii europeni preferă să se desfete cu Mercedes din clasa M, cu un BMW X5 sau un Hammer militar, decât cu un pick-up plictisitor cum e GMC Sierra. În fine, decât un turneu, mai bine o satisfacție scurtă la volan.

Rüdiger Steidle
Mihele Horia

Motivația oferită de varianta-turneu nu suplinește prea mult calitatea mediocră a controlului și parcul auto plictisitor.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternativele prezentate pe scurt.

- **Motocross Madness 2**
Cine preferă două roți în loc de patru își va găsi aici propriul Eldorado.
- **Colin McRae Rally 2**
Un urmaș demn al măștrilor rallyurilor, din orice punct de vedere.
- **Insane**
În spatele unei grafici de calitate medie se ascunde un offroad foarte bun.
- **4x4 Evolution**
Esența unei curse o constituie în continuare calitatea controlului, iar 4x4 Evolution are aici de pierdut.
- **Test Drive Off-Road 3**
Mai rău nici că se poate: paralel cu șoseaua și în afara oricărei satisfacții.

GRAFICĂ

Cu totul și cu totul mediu.

SUNET

Soundtrack pretențios și efecte slabe.

CONTROL

Unde naiba-i frâna de mână?

MULTIPLAYER

La fel de neinspirat ca în single player.

67%

SATISFAȚIE

4x4 Evolution

NECESAR

Pentium II 233
64 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 266 MB

RECOMANDAT

Pentium III 500
128 MB RAM
12xCD-ROM
HDD: 266 MB

GRAFICĂ

✓ Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✓ Open GL

SUNET

✗ EAX (SBLivel)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea 8 Internet 8
Număr de jucători / CD 1
CD-uri / pachet 1

CONTROL

Force-Feedback ✗

TESTE SCURTE

Europa Universalis

■ GEN Strategie ■ PRODUCĂTOR Paradox Entertain.
■ DISTRIBUITOR Blackstar Multimedia
■ Nerecomandat sub 2 ani



LA CAPĂȚUL GANGELUI Imperiul hindus al Mogulilor crește și descrește după cum sunt aruncate zarurile.

Europa Universalis nu spune probabil prea multe decât împătimitilor strategi ai zarurilor. Pe harta universală a secolelor XV-XVIII, colonizați provincii prin forța militară și economică, demolați orașe și recrutați trupe. Varianta pentru PC trebuie însă să se confrunte cu starurile genului, *Call to Power* sau *Alpha Centauri*, și e clar că nu are nici o șansă. În primul rând pentru că sunt lăsate prea multe lucruri la voia întâmplării, la care se adaugă dotarea tehnică mediocră, adversarii slab coordonați de computer și un control problematic. Concluzia: doar pentru fani, care trebuie să se descurce fără rivali umani.

SATISFAȚIE

47%

Superball

■ GEN Îndemănare ■ PRODUCĂTOR Software 2000
■ DISTRIBUITOR Software 2000 ■ Fără limită de vârstă



BALONUL E ROTUND 40 de nivele pline de capcane mortale și încoronate de plictis.

Acest joc îi demască ușor pe cei ce necesită o oarecare concentrare și ceva noroc pentru a deosebi dreapta de stânga: bila multicoloră stă leneșă în partea de jos a monitorului și așteaptă să fie mutată într-o parte și într-alta înainte de a intra în coliziune cu obiectele care vin de sus. Unii jucători reușesc, alții nu.

SATISFAȚIE

9%

Repriza de patinaj a lui Schumi

Cei ce doresc să fie campioni mondiali de Formula 1 vor putea acum goni cu urmașul lui F1 200 și pe piste umede

FACTS

■ PRODUCĂTOR EA Sports ■ DISTRIBUITOR Best Computers ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut ■ Fără limită de vârstă

PE SCURT

- datele sezonului 2000
- curse pe timp ploios
- școală de Formula 1
- videorecorder încorporat
- apetit extrem de mare de hardware



PATINAJ Monaco pe vremea ploioasă este probabil cea mai mare provocare pentru piloții virtuali de Formula 1. Apa ridicată de cauciucuri și asfaltul alunecos pretind concentrare maximă.

Abia după șase luni de la debutul de Formula 1 de la EA Sports, canadienii vor să elimine erorile precursorului, prin Season 2000.

Conform înaltului standard al lui EA Sports, *F1 2000* ar putea fi considerat numai cu mare greutate ca fiind un succes. Înainte de toate, datorită sistemului de conducere hipersensibil și lipsei unui sistem meteo, simulatorul de curse a fost depășit de noul lider al genului *Grand Prix 3*. Cu *Season 2000* se încearcă recuperarea terenului pierdut. Cea mai importantă inovație se referă la sistemul meteorologic. În fiecare cursă, jucătorul poate acum alege din trei opțiuni - însoțit, înnorat și ploios.

Fanaticii realismului se vor decide pentru setarea *Season 2000* și vor trăi cursa în aceleași condiții meteorologice ca piloții din campionat.

Începătorii de Formula 1 avizi de cunoștințe pot asimila trucurile necesare în școala de șoferi. Într-un Arrows cu două scaune, antrenorul dvs. vă învață diverse manevre, pe care apoi trebuie să le realizați sub presiunea timpului. În afară de acestea, în meniul principal se găsesc toate modurile cunoscute de joc, de la cursă rapidă până la campionatul 2000. Pe traseu nu s-au schimbat decât puține lucruri. Grafica nu poate încă ține pasul cu *Grand Prix 3*. În schimb sunetul, cu motoarele sale gălăgioase și comunicația radio, ține



OPINII

EA Sports pierde și în noua ediție legătura cu trenul care duce spre top.

Sascha Gliss

Înainte de toate, grafica este aceea care îți produce frustrări în carlingă. Chiar dacă toate detaliile sunt activate, look-ul jocului nu poate fi descris decât ca fiind mediocru, mai ales în comparație cu *Grand Prix 3*. Pe deasupra, la aceste setări doar un PC rapid va putea reda fluent jocul pe tot parcursul său. Sistemul de conducere se poate seta prin diferitele opțiuni, conform aptitudinilor fiecăruia în parte. Setat pe gradul de dificultate maxim, bolizii se comportă deosebit de nervos chiar și în afara zonei de limită. În concluzie, EA Sports livrează un joc serios, dar cu prea puține inovații pentru a deveni interesant pentru posesorii precursorului.

de aspectele îmbucurătoare ale jocului.

Sascha Gliss
Andrei Ritok-Schotsch



FIȚI GATA, START! Pe finishul de la Indianapolis piloții se apropie foarte mult între ei.

Solida versiune F1 2000
îmbunătățită cu detalii nu atinge nivelul obișnuit de EA Sports.



CONTOPIRE Erorile inestetice de clipping cum este aceasta sunt din păcate la ordinea zilei în *F1 Championship Season 2000*.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternativele prezentate pe scurt.

■ **Racing Simulation 2**
Genialul simulator de F1 de la Ubi Soft continuă în martie 2001.

■ **Grand Prix 3**
Imperfect, dar momentan cel mai bun joc de F1 de pe piață.

■ **F1 Championship Season 2000**
Datorită sistemului meteo și game-play-ului ușor îmbunătățit, ceva mai bun decât precursorul.

■ **F1 2000**
O medie grafică bună, dar prea nervos la conducere.

■ **F1 World Grand Prix**
Curse 08/15 cu grafică proastă și model de conducere nerealist.

GRAFICĂ Mulțumitor

Deși nu e grozavă, devorează mult hardware.

SUNET Foarte bun

Motoarele gem, vocile de la boxe sunt vii.

CONTROL Mulțumitor

Fără ajutor e greu chiar și cu un volan.

MULTIPLAYER Mulțumitor

Doar opt piloți în cursele multiplayer.

70%

SATISFAȚIE

F1 Championship Season 2000

NECESAR

Pentium II 233
64 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 300 MB

RECOMANDAT

Pentium III 800
256 MB RAM
12xCD-ROM
HDD: 300 MB

GRAFICĂ

✓ Software
✗ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET

✓ EAX (SBLivel)
✓ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători:
Single-PC 1 Rețea 8 Internet 8
Număr de jucători/CD 1
CD-uri/Pachet 1

CONTROL

Force-Feedback ✓

Contaminare cu metale grele

Veți scutura galaxia din temelii cu acești roboți de luptă înfricoșători

FACTS

DISTRIBUITOR FASA Interactive

PREȚ cca. 40 \$

TERMEN A apărut

Nerecomandat sub 12 ani

PE SCURT

21 BattleMech-uri

peste 30 de misiuni

15 zone de acțiune

peste 40 de sisteme de arme

desfășurarea campaniilor poate fi planificată



FUMĂTORII ÎNTRE EI Pilotul acestui Osiris încă nu a renunțat și trage cu toate armele. Loviturile au înnegrit carcasa Mech-ului.

A patra parte a sagăi despre roboți, arme și trădări lese de Crăciun punctual pe piață, în regia lui Microsoft.

Războiul din sfera internă continuă. Elemente avide de putere ale casei Steiner au ocupat planeta Kantares IV și au eliminat familia domnitoare a tânărului Ian Dresari. Soldatul cu sânge albastru e dornic de răzbunare și începe un război de gherilă împotriva invadatorilor. Aceasta este constelația în care începe a patra parte a sagăi MechWarrior. Inovațiile care ne sar în ochi sunt grafica (nici un alt joc cu roboți de luptă nu a oferit încă atâtea tipuri de Mech) și efectele de arme atât de detaliate. Și

peisajele în care se desfășoară luptele par mult mai vii față de partea a treia. Bazele și orașele bine puse la punct, inclusiv civilii care fug înfricoșați, sunt impresionante. Sesizăm încă din meniuri că producătorii au insistat asupra senzației de acțiune: configurarea și tuningul coloșilor de oțel sunt mult mai facile, datorită interfeței ușor de operat. Deoarece acum Mech-urile pot suporta mai multe distrugerii, luptele durează în medie mai mult decât la predecesori. Din păcate, controlul cu mouse-ul este total nereușit, destul de imprecis față de jocul anterior.

Sascha Gliss
Andrei Ritok-Schtsch

MechWarrior 4 vrea să dea o șansă și începătorilor, prin controlul simplă.

PUNCTAJ

MechWarrior 4: Vengeance

ÎN COMPARAȚIE

Alternativă prezentată pe scurt.

MechWarrior 4

Nu numai fanii Battletech vor fi impresionați de prezentarea cinematografică.

MechWarrior 3

În continuare bun și frumos, putându-se cumpăra la preț destul de mic.

Heavy Gear 2

Minimech-urile nu pot ține pasul cu tehnologia lui MW4.

Starsiege

O clonă slabă și deja învechită a lui MechWarrior.

MechCommander

Partea a 2 a hitului de strategie va utiliza aceeași tehnologie 3D ca MW4.

GRAFICĂ

Foarte bună

Mech-uri și peisaje frumos realizate.

SUNET

Foarte bună

Efecte bombastice, muzică de cinema.

CONTROL

Mulțumitor

Control imprecis cu mouse-ul, bun cu joystick-ul.

MULTIPLAYER

Bine

Lupte în LAN și în MS-Zone.

85%

SATISFAȚIE

NECESAR

Pentium II 300

64 MB RAM

8xCD-ROM

HDD: 650 MB

RECOMANDAT

Pentium III 500

128 MB RAM

12xCD-ROM

HDD: 1043 MB

GRAFICĂ

Software

3Dfx/Glide

Direct 3D

Open GL

SUNET

EAX (SBLive!)

Aureal 3D

Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători

Single-PC 1

Rețea 16

Internet 16

Număr de jucători / CD

CD-uri / pachet

CONTROL

Force-Feedback

92 PC Games februarie 2001

www.pcgames.ro

SoftKey

Journey Planner **EUROPE**

2000
EDITION



for Windows® 95 & 98

The simple and comprehensive way to plan your journey

**O cale sigură pentru a aduce visurile
mai aproape de realitate**

**Informații la:
tel. 059-479.661**

Experiența dă rezultate

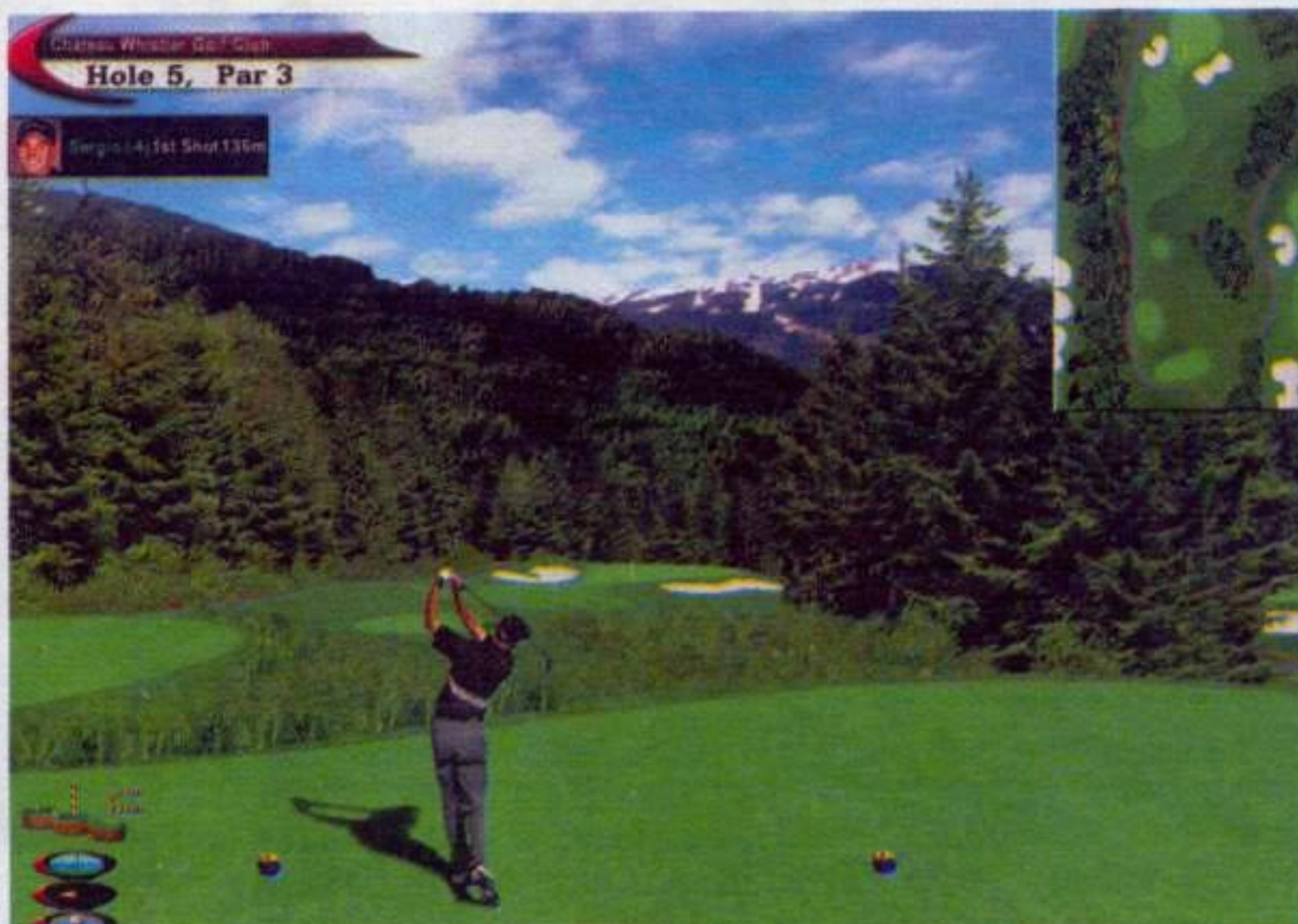
Optica genială și îmbunătățirea vechilor atuuri au consolidat Links 2001 în topul genului

FACTS

■ DISTRIBUITOR Microsoft ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ TERMEN A apărut deja ■ Fără limită de vârstă

PE SCURT

- grafică de acuratețe fotografică
- 6 terenuri
- 3 moduri de ghidaj
- 35 de moduri de joc
- profi-tool pentru construirea de terenuri proprii



INTR-O PASĂ BUNĂ Singura critică ce poate fi adusă lui Links 2001 se datorează decorurilor statice. Altfel, simulațiile sunt ultimul răcnet în materie, mai ales datorită nenumăratelor opțiuni care stau la bunul plac al jucătorului.

Nici chiar un idol tânăr și dinamic precum Tiger Woods nu a reușit să modifice în vreun fel statutul golfului ca hobby de timp liber pentru băieții de bani gata. Ultima versiune **Links 2001** vă propune însă un antrenament care face toți banii.

Noul motor grafic prezintă terenurile atât de clare încât ar putea fi folosite fără discuție ca prospecte de reclamă pentru un concediu de golf (de aceea a și fost nevoie de spațiul a trei CD-uri). Indiferent de ambientul idilic-montan sau de cel al unui uriaș canion, fiecare din cele șase terenuri oferă trasee suficient de variate și gazoane diferite. Decorurile sunt din păcate la fel de statice ca înainte, situația nefiind schimbată cu nimic de

păsările ce fâlfâie sporadic pe bolta cerului. Mișcarea efectuată de personaj în momentul loviturii este însă alcătuită din secvențe și pare foarte reală. Ghidajul se realizează prin trei modalități diferite de click sau balans, programul putându-se ajusta, datorită nenumăratelor posibilități de control, începând de la viteza vântului și până la distanța la care trebuie să ajungă mingea; nu se mai pune problema dinamicii balonului, acest lucru fiind în cazul seriei Links ceva de la sine înțeles. Iar pentru a îndeplini dorința multor fani, jocul lui Arnold Palmer oferă posibilitatea construirii unor terenuri proprii.

Georg Valtin
Mihele Horia

Un simulator de golf de înaltă clasă, încă static, dar care oferă nenumărate opțiuni și o grafică realistă.

PUNTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternative prezentate pe scurt.

Links 2001

O transpunere acurată ce impune prin optica brillantă, terenuri variate și editor.

Links LS 2000

Cu toate că nu are referințe mai bune decât alte produse ale genului, le stă totuși înainte.

Tiger Woods 2000

Cu toate că se prezintă cam demodat merită o privire datorită noului mod de joc.

PGA Golf 2000

La fel de cuprinzător ca alte simulatoare dar îmbătrânit din punct de vedere grafic.

DSF Ultimate Golf

Cele 3 terenuri și o proastă fizică a mingii diminuează o satisfăcție oferită de joc.

GRAFICĂ

Terenuri de o acuratețe fotografică și animații exacte.

SUNET

Nu se aud decât sunete de fond.

CONTROL

Foarte precis dar nimeni nu se naște învățat.

MULTIPLAYER

Datorită modului simultan nu mai trebuie să așteptați.

90%
SATISFACTIE

Links 2001

NECESAR

Pentium II 266
48 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 250 MB

RECOMANDAT

Pentium III 500
128 MB RAM
12xCD-ROM
HDD: 1.2 GB

GRAFICĂ

✓ Software
✗ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET

✗ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC 8 Rețea 8 Internet 8
Număr de jucători / CD 8
CD-uri / pachet 4

CONTROL

Force-Feedback ✗

TESTE SCURTE

Wartorn

■ GEN RTS ■ PRODUCĂTOR Eyst
■ DISTRIBUITOR Virgin Interactive
■ Nerecomandat sub 12 ani



ORGILE LUI STALIN Aruncătoarele de rachete fabricate de noi sunt destul de eficiente.

Astfel se întâmplă dacă nu ești atent când soliciți o versiune de testare: te vezi confruntat cu un pseudo-RTS care sfidează orice imaginație. Să încercăm totuși: intro-ul este jenant, meniurile demne de amatori, grafica 3D este învechită, iar multitudinea opțiunilor este sufocantă. Modalități de programare a rundelor, hărțuială, strategie, editor de trupe, editor de formații, editor de atac... cauți înnebunit după un manual de ghidaj, dar acesta este pe CD. Wartorn ar aduce o grămadă de satisfacție dacă ar fi jucat în multiplayer dar bineînțeles că nici acest lucru nu este posibil.

SATISFACTIE

30%

The final Curse

■ GEN Aventură ■ PRODUCĂTOR Microids
■ DISTRIBUITOR Monosit ■ Nerecomandat sub 16 ani



SINGURICĂ, SINGURICĂ... Frumoasa Morgana este cuprinsă de tristețe.

The Final Curse adaugă încă un exemplar muntelui de copii făcute după Myst: rătăciți pe culoarele Louvre-ului, în patru spații temporale, în pielea agentei Morgana, căutând trei animale și o vază. O idee ciudată? Mai departe, cavalerii templieri vor să invoce Apocalipsa folosindu-se de obiectele mai sus amintite. Atunci te întorci cu plăcere prin culisele reci și neprimitoare, rezolvi tot felul de misiuni tâmpite, faci K.O. gardienii și te plângi arareori de inventarul mult prea auster. Ce sare în ochi: pupilele mărite ale Morganei și încetineala de care dă dovadă în scenele de animație. Vom cere o probă capilară!

SATISFACTIE

50%

Lângă groapa unui ork

Demonworld 2 oferă lupte strategice în 2D fără complicații constructive

FACTS

■ PRODUCĂTOR Ikarion Software ■ DISTRIBUITOR Egmont Interactive ■ PREȚ cca. 35\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut ■ Nerecomandat sub 12 ani

PE SCURT

- peste 50 de misiuni și campanii
- 10 misiuni speciale
- 10 hărți pentru multiplayer
- level-uri în burguri și donjoane
- editor cuprinzător



TÂMBĂLĂU LA CASA DE NEBUNI Uriașii ataca un burg imperial. Din flancuri îi mână catapulte, iar în față îi întâmpină tunuri și mortiere.

Spațiul dintre RTS și strategie este umplut de o categorie de jocuri pe care le poți întrerupe la orice oră, pentru a coordona mișcări de trupe și bătălii. **Demonworld 2** face parte din această clasă.

În **Demonworld** nu trebuie să vă bateți capul cu așezările și cu comerțul. Problemele dumneavoastră se rezumă la a gândi tactici prin care să scăpați din bătălii cu câte mai puține pierderi, ceea ce nu înseamnă că puteți sta multă vreme cu mâinile în sân. În centrul atenției se situează o campanie ce tratează un capitol din viața stăpânului locului, Jason Klingor. Este vorba despre un conflict

între oameni, pitici, orkși și o putere necunoscută. Nu sună foarte interesant, nu-i așa? Nici nu este, deoarece nu oferă nimic în afară de povestiri și plictisitoare imagini statice. Pe primul loc sunt tot bătăliile, în urma cărora apar generalii de timp liber și care dau destulă bătaie de cap, cu tot tacâmul - închisoare, acte de sabotaj, apărarea satelor și vânarea inamicului. Pe câmpul de luptă puteți comasa unități de magi, cavalerie pe dragoni, fortificații mobile, cavaler sau tunuri, le puteți determina modul de acțiune și stabili în avans punctele de deplasare. Important: trăgătorii înainte, pedestrii la urmă, iar magii, în



OPINII

Cel care prețuiește calitățile discrete va agreea și **Demonworld 2.**

Daniel Ch. Kreiss

La momentul testării, lângă monitorul meu s-au format două tabere de gură-cască: una care idolatriza jocul din care s-a inspirat varianta PC și care abia își mai putea stăpâni gesturile și o alta care nu credea că e posibil ca un joc de strategie să poate fi simultan atât de spălăcit și agresiv ca un vehicul de asalt. **Demonworld 2** face tot posibilul ca nu cumva să atragă prin ceva interesul. Planul de bătaie este greu de pus în aplicare, în frigiderul unui student se pot vedea lucruri mai atrăgătoare decât această grafică, iar timpul de încărcare este lung. Un lucru e sigur: de la managementul armatei și până la bătălie, profunzimea este asigurată.

siguranță, la mijloc. Regula "dă-i să meargă" nu se potrivește însă decât pentru început.

Daniel Ch. Kreiss
Mihele Horia



IADUL ÎN PERSOANĂ Cel care nu și-au învățat cum trebuie lecțiile de tactică pier repede.

Unitățile de veterani câștigă experiență, iar pierderile se refac prin recrutări costisitoare.



DINTR-O ALTA PERSPECTIVĂ Defilați ocazional cu o trupa de eroi pe holurile castelelor și prin peșteri în labirint.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternative prezentate pe scurt.

Age of Wonders

Are un plus de elemente constructive, însă modul de luptă este același.

Shogun

Grafica somptuoasă este 3D, dar strategia de luptă este identică.

Warcraft 2 (Battle.net)

Clasicul genului a fost din nou scos la rampă în variantă Internet.

Warlord: Battlery

Acesta e un amestec similar, însă mai ușor de înțeles.

Demonworld 2

Creat special pentru fani, cu reguli proprii și multă profunzime de joc, nerecomandat novicilor.

GRAFICĂ

0 încercare mediocră în 2D, destul de supărătoare.

SUNET

Nu primești decât ce ai nevoie.

CONTROL

Încurcă la pregătirea bătăliei.

MULTIPLAYER

Superb pentru fanii care se știu folosi de editor.

69%

SATISFACȚIE

Demonworld 2

NECESAR

Pentium II 233
32 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 700 MB

RECOMANDAT

Pentium III 500
256 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 1.300 MB

GRAFICĂ

✗ Software
✗ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET

✗ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea 3 Internet 3
Număr jucători / CD 2
CD-uri / pachet 2

CONTROL

Force-Feedback ✗

Jumuliți găinușa!

Adaptările după hiturile cinematografice nu au succes prea mare, iar Chicken Run nu face excepție

FACTS

■ PRODUCĂTOR Blitz Games ■ PREȚ cca. 20 \$ ■ TERMEN A apărut ■ Fără limită de vârstă

PE SCURT

- Mini-jocuri integrate
- Secvențe din filmul de lung-metraj
- Două personaje de joc
- Nu se poate salva oriunde



SNEAKY Găina se furișează neobservată pe lângă clădire, pentru a depista mai ușor poziția dulăilor.

La ferma lui Mr. Tweedy se pune la cale o conspirație, datorată găinilor care sunt captive aici. Acestea vor face orice, numai să nu ajungă pateu din carne de pasăre.

Publicul cinelui o fi încântat de alergarea găinilor, dar jucătorul PC e mai degrabă întristat. Evadarea din cotețul de găini este o goană lipsită de haz după obiecte pe care un individ gen McGyver le transformă în ustensile de evadare. Cel care, pe parcursul colectării obiectelor, se lasă mușcat de dulăi e îndată teleportat la începutul nivelului și rămâne cu mâinile goale. Datorită unui AI imprevizibil și a perspectivelor nefericite, manevrele de evadare se

reduc la un simplu joc de noroc. Din perspectiva galinaceelor, perspectiva generală nu este prea bună, datorită rezoluției mici de 640x480 pixeli. Prin urmare, găina nu se poate baza decât pe compasul ei, care indică zăvozii ca puncte și le arată razele de vizibilitate. Alternativ, vă strecurați de-a lungul grajdurilor și vă uitați după colțuri, pentru a ghici poziția adversarilor. Dacă sunteți observați, vă puteți ascunde în cotețul de găini, unde veți face conversație cu alți camarazi de suferință, vă petreceți timpul cu mini-jocuri sau salvați jocul.

Thomas Weiß
Andrei Ritok-Schotsch

Adaptarea pe PC e departe de atracția modelului de pe marile ecrane.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternativele prezentate pe scurt.

■ Commandos

O puternică provocare tactică, reclamând și o doză de perspicacitate.

■ Hype - The Time Quest

Grafică nostimă, mistere ușoare și acțiune lejeră.

■ Oddworld: Abe's Exoddus

Jump'n'run inteligent, cu secvențe de puzzle.

■ Metal Gear Solid

Furișatul este aici mai bine exploatat.

■ Chicken Run

Nimic isprăvit. Chicken Run nu va entuziasma nici măcar fanii filmului.

GRAFICĂ Insuficient
Grosolană și greoaie; adaptare de consolă.

SUNET Satisfăcător
Redare zoomotoasă a vocilor, satisfăcător în rest.

CONTROL Insuficient
Mai întortocheat nici nu se putea.

MULTIPLAYER Evaluare imposibilă
Lipsă mod multiplayer.

35%

SATISFACTIE

Chicken Run

NECESAR
Pentium 200
32 MB RAM
4x CD-ROM
HDD: 100 MB

RECOMANDAT
Pentium II 300
64 MB RAM
8x CD-ROM
HDD: 100 MB

GRAFICĂ
X Software
X 3Dfx/Glide
X Direct 3D
X Open GL

SUNET
X EAX (SBLivel)
X Aureal 3D
X Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC - Rețea - Internet -
Număr jucători / CD
CD-uri / pachet 1

CONTROL

Force-Feedback X

TESTE SCURTE

Who wants to be a millionaire?

■ GEN Quiz ■ PRODUCĂTOR Hothouse
■ DISTRIBUTOR Monosit ■ Fără limită de vârstă



SUCCES Drumul spre condiția de milionar e mai ușor decât în quiz show-ul TV.

Emisiunea TV cu cel mai mare succes al anului trecut apare și în variantă PC. Milioane de fani ai quiz show-ului omonim vor fi fascinați. În calea spre milionul virtual, trebuie să răspundeți cu ajutorul a trei jokers la 15 întrebări, ale căror grad de dificultate variază de la simplu ca bună ziua până la inuman. Ceea ce la televizor e destul de amuzant prin comentariile moderatorului și prin factorul „asta aș fi știut-o și eu”, se dovedește a fi în varianta PC un șir destul de lung de ghicitori, peste 1.000 întrebări. Pentru câteva seri plăcute într-un cerc de amici, goana după milion este o bună distracție.

SATISFACTIE

68%

Typing of the Dead

■ GEN Acțiune ■ PRODUCĂTOR Smilebit
■ DISTRIBUTOR Empire Action
■ Nerecomandat sub 18 ani



MAI SCRIE O DATĂ Literele bătute corect slăbesc monștrii.

Zombi au luat-o razna, devenind rezistenți la gloanțe, la lovituri, la curent și la apă. Un singur lucru îi poate elimina: cuvinte și propoziții bătute foarte repede și corect. Ideea lui *Typing of the Dead* este trăsnetă și genială: înlocuirea cursurilor rutiniere de stenodactilografie cu o acțiune motivantă. Cine vrea să câștige trebuie să bată în taste într-un ritm susținut și cu precizie. Tutorialele, punctajele și indicațiile vă ajută. Din păcate, nu s-au făcut adaptări pentru mai multe limbi și, oricum, jocul horror nu se recomandă sub 18 ani. *Typing of the Dead* se autoelimină din competiția programelor de antrenament pentru novicii tastaturilor.

SATISFACTIE

32%

Un drăcușor cu instinct

Gifty nu se dă înapoi de la nimic pentru a elibera o prințesă iubăreață

FACTS

■ PRODUCĂTOR Cryo Interactive ■ PREȚ cca. 40\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut ■ Nerecomandat sub 6 ani

PE SCURT

- personaje nostime
- șarade a la Tomb Raider
- grafică 3D atrăgătoare
- control foarte ușor
- animații reușite
- zece nivele de joc



ROCKET ARENA În catedrala celui de-al doilea nivel, Gifty găsește un tun anti-umbră, cu care își poate nimici adversarii.

O prințesă e la ananghie, iar drăcușorul Gifty pornește într-o escapadă neobișnuită pentru a o salva pe domnișoara cu sânge albastru.

Eroul e un michiduță roșu, ce lucrează la un producător de jocuri. Pentru că vrea să-i dea întâlnire prințesei, își lansează furca într-o aventură periculoasă. Gifty poate fi coordonat în urmărirea sa prin joystick și tastatură. În periplul dumneavoastră întâlniți creaturi malefice pe care le puteți nimici cu ajutorul tridentului sau al unei arme de foc. Ființele întinericului vă distrug stingând lumina. Nu veți avea însă mult de luptat, majoritatea

timpului trebuie să dezlegați șarade sau să săriți de pe o platformă pe alta ca în *Rayman 2*. Decorurile sunt frumoase și amintesc pe alocuri de *Half-Life*: depozitele adăpostesc lăzi de lemn, trepte metalice duc către laboratoare, ființe bizare se târăsc pe pardoseala de beton. Sunt citate și alte jocuri de succes: astfel, vitraliile unui altar luminate de razele soarelui amintesc de *Unreal Tournament*. Gradul de dificultate este scăzut iar controlul simplu: succesul e garantat chiar și pentru preșcolari.

Peter Kusenbergl
Mihele Horia

Gifty este un tip nostim, iar căutarea prințesei reprezintă o îndeletnicire ideală pentru copii și începători. Veteranii însă se vor plictisi.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternative prezentate pe scurt.

Rayman 2

Tornada băntuie printr-o lume multicoloră de aventuri.

Hype

Acțiunea-aventură în ambianța play-mobil este potrivită pentru jucători tineri.

Gifty

Acțiune, comicul șaradelor și controlul ușor fac din Gifty un joc ideal pentru începători.

Croc 2

Crocilul cel drăgălaș o ia hai - fui prin lumea Gobbos.

A Bug's Life

Jocul făcut după succesul cinematografic nu este reușit din punct de vedere tehnic și în ceea ce privește plăcerea de-a juca.

GRAFICĂ

Nivele drăguțe, efecte grafice reușite.

SUNET

Soundtrack-ul asigură buna dispoziție.

CONTROL

Ușor de controlat prin joystick și tastatură.

MULTIPLAYER

Nu are mod multiplayer

72%

SATISFAȚIE

NECESAR

Pentium II 266
32 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 2 MB

GRAFICĂ

✗ Software
✗ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea - Internet -
Număr de jucători/CD 1
CD-uri/Pachet 1

CONTROL

Force-Feedback ✗

RECOMANDAT

Pentium II 350
64 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 20 MB

SUNET

✓ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

Gifty

TESTE SCURTE

Simon Game Pack

■ GEN Puzzle ■ PRODUCĂTOR Adventure Soft

■ DISTRIBUTOR Walk On Media ■ Fără limită de vârstă



SPECULĂ Swampy Adventures nu este altceva decât o variantă a Sokoban.

Legătura dintre *Simon Game Pack* și *Simon the Sorcerer* este tot atât de strânsă ca și între Harry Potter și Macarena. În spatele acestui nume strălucitor nu se ascunde nimic mai mult decât o colecție neinspirată de jocuri de gândire, mai mult sau mai puțin garnisite cu motive și sunete din *Simon Universum*, *Tamagotchi*, *Jumble*, *NoPatience alias Solitar* și *Swampy Adventures* sunt hibrizi ale clasicului *Sokoban*. Chiar dacă preferați distracția de scurtă durată, toate acestea pot fi găsite gratuit pe Internet și în versiuni mai bune. Nici seria de aventuri nu merită cumpărată. (rs)

SATISFAȚIE

18%

Simon Pinball

■ GEN Flipper ■ PRODUCĂTOR Adventure Soft

■ DISTRIBUTOR Walk On Media ■ Fără limită de vârstă



CUTIA CU BILE Designul mesei de flipper nu prea strălucește prin originalitate.

În timp ce a treia aventură a lui *Simon the Sorcerer* se lasă așteptată, nașii lui reactivează eticheta Adventure Soft printr-un simplu PC Flipper. Câteva motive originale și tema muzicală cunoscută au rolul de a vă reaminti acest clasic. Tabla de joc rămâne însă mult în urma lui Pro Pinball, etalându-și doar farmecul MS-DOS îngălbenit de vreme. Capcanele frustrante și rampele puerile nu-i vor putea convinge pe regii Flipper-ului. (rs)

SATISFAȚIE

30%

Jumătate de duzină

Agenții mor singuri: Sabotați cu acțiuni de comando forțele germanilor din al doilea război mondial

FACTS

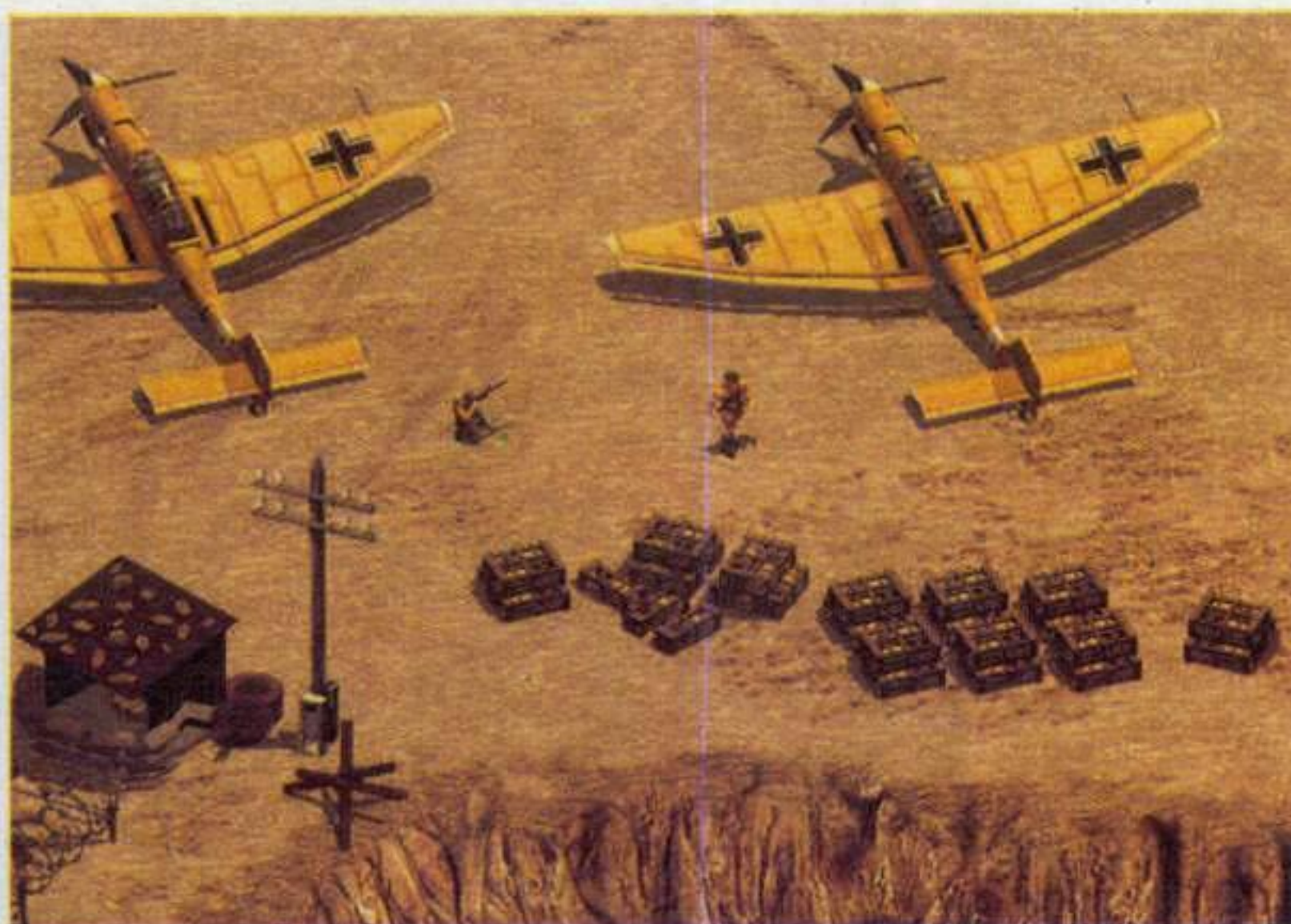
■ PRODUCĂTOR Pyro Studios ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ Nerecomandat sub 16 ani

PE SCURT

- șapte unități proprii
- 20 de misiuni în patru țări
- peste 20 de arme și unelte
- tutoriale detaliate
- trei clase de vehicule

Construirea perseverentă a bazelor și realizarea unei puternice armate proprii constituie atracția jocurilor de RTS. Fără aceste două elemente abia dacă mai rămâne ceva demn de jucat. Doar dacă nu se apelează la aventurierul ce se ascunde în fiecare dintre noi.

Cine nu s-a visat vreodată în rolul eroilor din filmele de Hollywood? Aceștia elimină cu curaj întregi armate, prin planificare și comportament inteligent, aruncând poduri în aer în misiuni pe teritoriul inamic, fără a vărsa inutil sânge. Cei de la Pyro Studios se bazează în *Commandos* tocmai pe această empatie și au realizat unul dintre cele mai solide hituri ale istoriei



ÎN DRUM SPRE CASĂ Pentru a putea scăpa la sfârșitul acestei misiuni dificile, furați pur și simplu unul dintre aparatele Stuka din preajmă.



jocurilor PC.

O unitate specială a forțelor Aliate primește în timpul celui de-al doilea război mondial misiunea de a opera în spatele liniilor inamice, pentru a elimina obiectivele cu o importanță strategică deosebită.

Deoarece și adversarul cunoaște importanța stațiunilor sale, că e vorba de radio sau puțuri de petrol, acestea sunt foarte bine păzite, ceea ce are ca rezultat o luptă cu mare miză. Controlați unul din șase luptători de elită, fiecare dintre membri echipei dispunând de aptitudini speciale

diferite. Green Baret-ul, tare ca un urs, poate căra butoaie cu petrol sau adversari eliminați, în timp ce spionul se poate îmbrăca în ofițer german, distrăgând atenția cumiților soldați ai adversarului. Cheia succesului se află în misiunea coordonată a acestor specialiști: dacă pierdeți fie și numai unul din soldați în focul inamicului sau prin arestare, încheierea cu succes a misiunii e ca imposibilă.

Nu există o cale optimă pentru soluționarea celor 20 de misiuni în total. Majoritatea scenariilor se pot rezolva pe căi diferite. În oricare dintre cazuri însă, e nevoie mai întâi de reflecție. În timp ce primele misiuni pot fi ușor apreciate, înainte de a începe misiunile mai avansate e bine să cercetați întâi cu atenție

■ DURUL

Green Beret își elimină adversarii cu predilecție cu pistolul și cuțitul. Eroul e destul de puternic și de inteligent pentru a ascunde apoi corpurile delictive.



VECINI LA GARD Grenadierul cu cleștele său trece și de acest obstacol de sârmă.

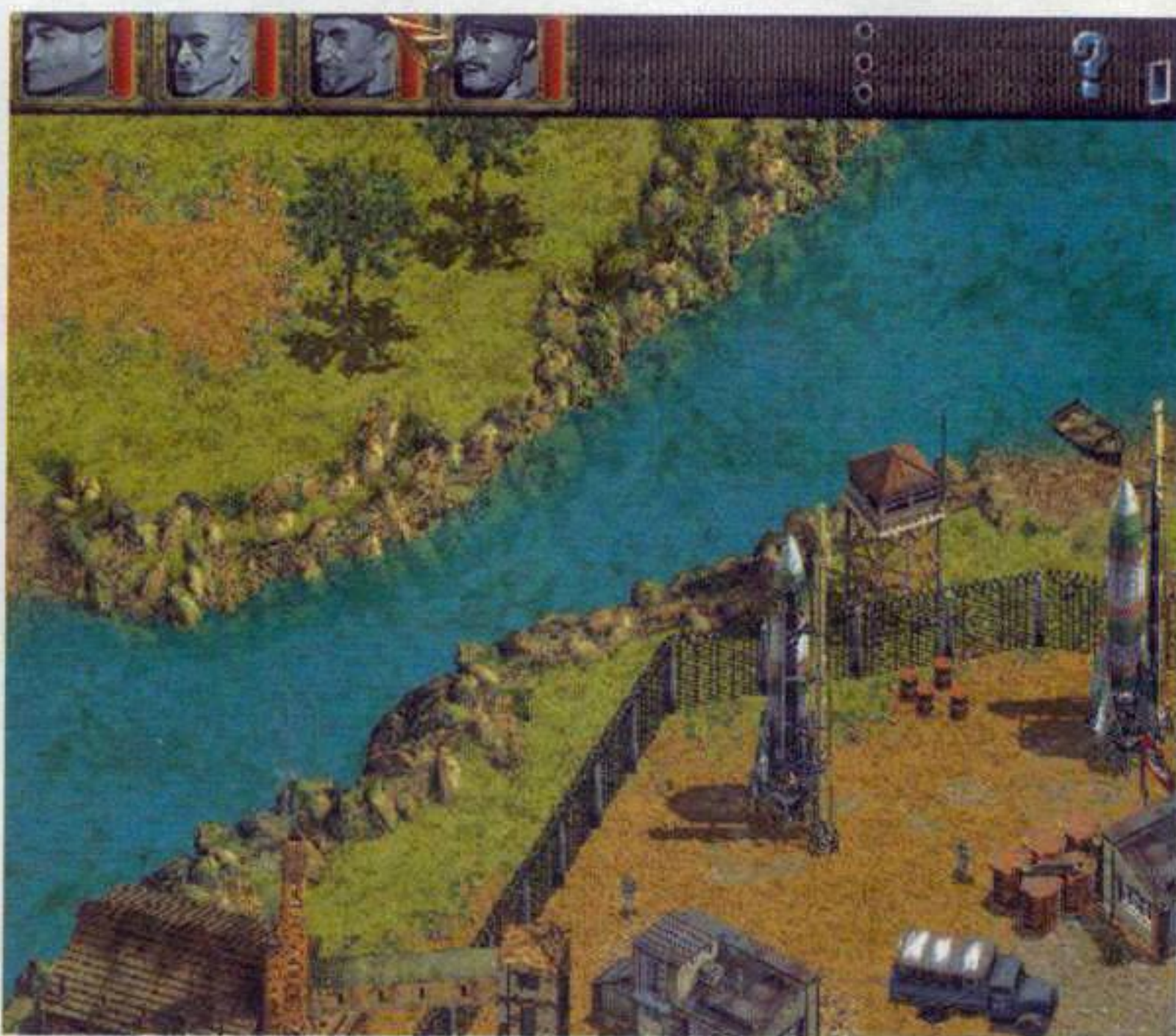


GETATEA GROAZEI Acest cartier general e puternic păzit și apare în ultima misiune.

Commandos se numără încă și azi printre cele mai inovative jocuri RTS.

harta. Care sunt căile care duc spre țintă? Unde se găsesc mijloacele ajutoare, bărcile sau butoaiile cu petrol? Care sunt rutele diferitelor patruli? Care sunt pozițiile invizibile? Abia după ce ai găsit răspunsul la astfel de întrebări puteți începe misiunile. Nu e rău nici dacă gândiți puțin militariste. Târâțul din precauție sau alergarea de-a lungul zidurilor sunt, de exemplu, opțiuni bune întotdeauna. Procurarea unui vehicul de evadare este de asemenea recomandabilă, iar cei foarte curajoși pot utiliza chiar și un camarad ca momeală, pentru a atrage un adversar de la postul său.

Unele misiuni sunt atât de ample și abundă într-o asemenea măsură de adversari, încât Commandos amintește mai mult de un joc de gândire decât de un RTS. Cea mai mare parte a misiunilor este foarte elaborată și generează pe parcursul jocului o tensiune incredibilă. Palpitațiile jucătorului sunt generate în primul rând de capacitățile senzoriale ale unităților adversare. Când patrulează, aceștia își îndreaptă permanent privirea dintr-o parte în cealaltă și reacționează la tot ce văd. Dacă de



PREGĂTIREA FOCURILOR DE ARTIFICII Lansatoarele de rachete V-2 nu sunt ușor de distrus. Terenul e păzit de cuiburi de MG și de nenumărate patruli.

exemplu descoperă o urmă de pași, își părăsesc rutele anterioare și se ațin după urme. Personajul jucătorului care în mod logic se află la capătul acestor pași va fi arestat și aruncat în temniță. Dacă soldatul respectiv a auzit întâi un foc de armă sau a descoperit un camarad rănit, va elimina membrul echipei jucătorului fără a sta pe gânduri. Infanteriștii controlați de calculator încercă chiar să-și alarmeze camarazii prin strigăte, după care se declanșează sirenele și toate trupele disponibile iau la purcat zona. Dacă găsiți din timp butonul de alarmă, trupele de întărire dispar din nou în barăci. Deoarece adversarii nu văd decât într-un anumit perimetru, va exista aproape întotdeauna posibilitatea de a vă deplasa complet neobservat prin peisaj. Însă, ca în realitate, există și în Commandos în permanență

eventualitatea de a nu observa un adversar sau de a-i subestima aria de percepție.

Harald Wagner
Andrei Ritok-Schotsch



SERVICIU DE PAZĂ Instalația radar e păzită de o patrulă germană.



TRENULEȚUL Puteți utiliza trenul care apare punctual ca ascunzătoare pentru a trece de paznic.

PUNCTAJ

Shorttips

Introduceți în timpul jocului „1982GONZO”. După aceea vă vor sta la dispoziție următoarele combinații de taste:

ALT (sau TAB) + V:
Aria de vizibilitate a adversarilor apare ca plasă de sârmă.

ALT + X:
Pune la dispoziție un teleporțor. Comandoul activ se plasează pe poziția indicatorului mouse-ului.

CTRL + I: nemuritor

CTRL + TAB + N:
Misiunea actuală se încheie cu succes.

GRAFICĂ

Peisaje și personaje modelate cu grijă pentru detalii.

SUNET

Sec. dar potrivit tematicii.

CONTROL

Intuitiv, exact și adecvat scopului.

MULTIPLAYER

Mod cooperativ pentru până la șase participanți.

91%

SATISFACTIE

Commandos

NECESAR

Pentium 133
16 MB RAM
4xCD-ROM
HD: 69 MB

RECOMANDAT

Pentium 200
64 MB RAM
8xCD-ROM
HD: 131 MB

GRAFICĂ

✓ Software
X 3Dfx/Glide
X Direct 3D
X Open GL

SUNET

X EAX (SBLive!)
X Aureal 3D
X Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea 6 Internet 6
Număr jucători / CD 1
CD-uri / pachet 1

CONTROL

Force-Feedback X

Rămasă bine pe țeavă

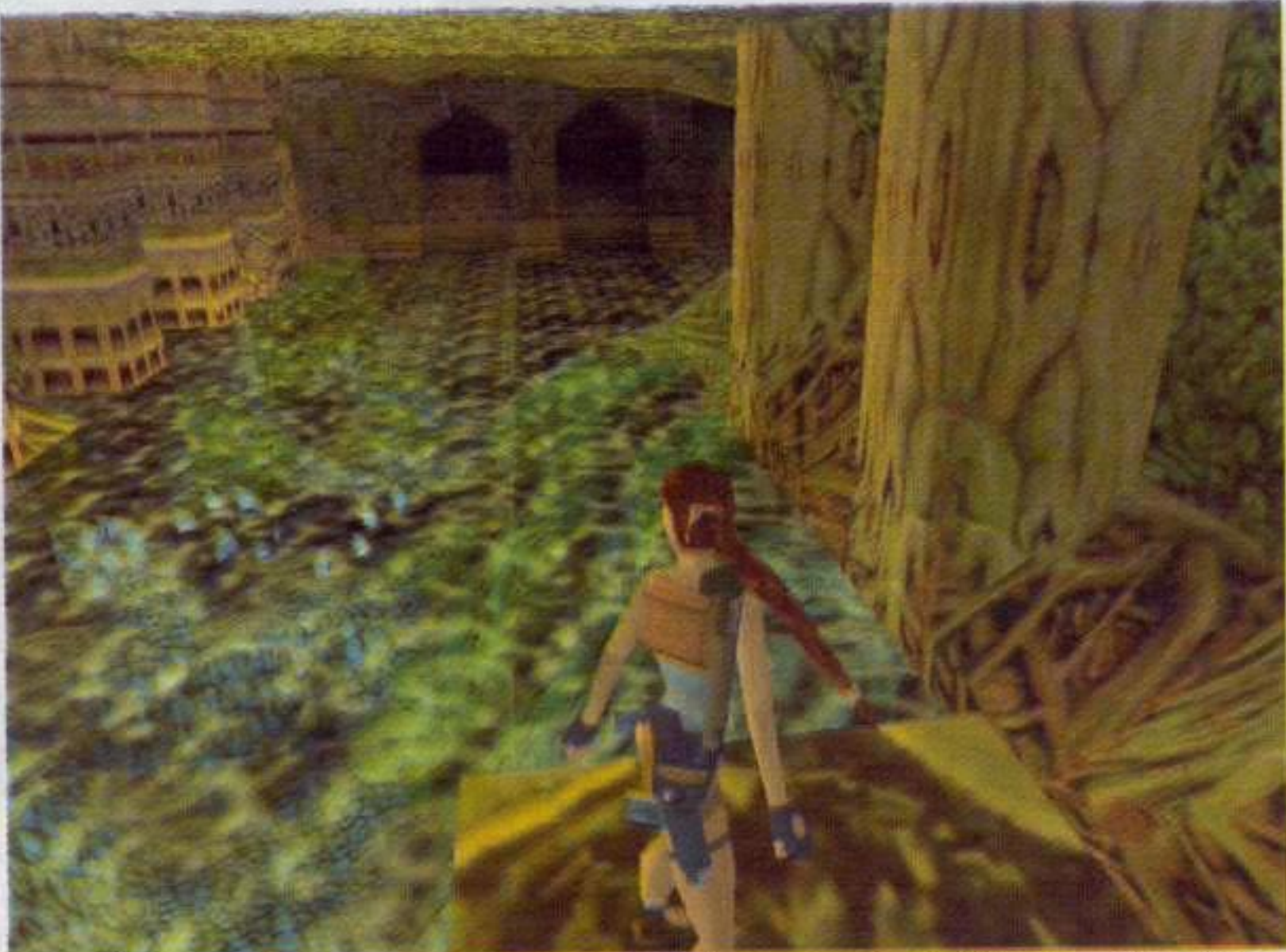
În a treia parte a seriei, Lara Croft pornește în căutarea unor artefacte valoroase

FACTS

■ PRODUCĂTOR Core Design ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ Nerecomandat sub 12 ani

PE SCURT

- 5 uriașe lumi de joc
- alegere liberă a felului de derulare a jocului
- nivele selectabile separat
- personaj principal cu calități de vedetă
- grad deosebit de ridicat de dificultate



PODOABĂ CAPILARĂ Pentru cea de-a treia aventură, Lara și-a făcut o frizură nouă. Fanii i-au admirat mult timp coada care-i pendula încolo și-ncoace.



TIGRUL DIN TANC Lara le trezește pofta pisicilor sălbatice.

Diferitele culise au însă un design foarte variat și conferă un plus de culoare rutinei de aventură, prin detaliile atrăgătoare și efectele de lumini.

Andreas Sauerland
Andrei Ritok-Schotsch

Se împing și se ridică lăzi, se parcurg combinații de salturi îndrăznețe în ordinea potrivită.

Actul trei. Cea mai renumită doamnă arheolog a lumii pornea în urmă cu doi ani într-o călătorie plină de aventură, care era însă de această dată mai puțin bogată în acțiune ca de obicei.

Lara se află în căutarea a patru părți dintr-un meteorit, care îi permit posesorului să arunce o privire în viitor. Printre altele, călătoria o duce prin India, prin Pacificul de Sud și în peisajele deșertice ale Nevadei. Tunelurile întunecate ale metroului londonez sunt și ele cadre ale spectacolului, până ce se ajunge în cele din urmă în Antarctica, pentru showdown-ul dramatic. În comparație cu *Tomb*

Raider 2, doza de acțiune a celei de-a treia părți e puternic diminuată. Cu toate că și aici vă veți lupta cu diverse creaturi sălbatice și câțiva adversari umani, mult mai frecvent vă veți afla în situații în care se utilizează mai mult materia cenușie decât arsenalul impunător de arme de foc. Puzzle-urile se reduc la elementele obișnuite: se împing și se ridică lăzi, se execută combinații de salturi spectaculoase în ordinea corespunzătoare și mai ales se acționează nenumărate manete și întrerupătoare.

Din punct de vedere grafic, *Tomb Raider 3* nu oferă surprize prea mari fanilor înrăiți ai seriei.



SENZAȚIE DE CONDUCERE Buggy-ul face parte din vehiculele pe care le puteți conduce.



STRĂNS PE PIELE Lara în haină neagră de piele. Cu această ținută, eroina ar fi starul oricărui party cosmopolit.

PUNCTAJ

Shorttips
Dacă săriți cu Lara într-o anumită combinație, vă stau la dispoziție următoarele cheat-uri: laț cum absolviți manevrele de săritură:
Toate armele:
Trageți pistolul, un pas înapoi, un pas înainte, aplecați și ridicați-vă, rotiți-vă de trei ori în cerc și săriți înapoi.
Nivelul următor:
Trageți pistolul, un pas înapoi, un pas înainte, aplecați și ridicați-vă, rotiți-vă de trei ori în cerc și săriți în față.

GRAFICĂ Bună
Peisaje noi, tehnologic învechită.

SUNET Mulțumitor
Culise seci de sunet, dialoguri puține.

CONTROL Bun
Chiar și manevrele de săritură sunt ușoare.

MULTIPLAYER Aprecieri imposibilă
Nu dispune de mod multiplayer.

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 166	Pentium 200
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HDD: 3 MB	HDD: 3 MB

GRAFICĂ	SUNET
✓ Software	✗ EAX (SBLive!)
✓ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători:
Single-PC - Rețea - Internet -
Număr jucători / CD 1
CD-uri / CD 1

CONTROL
Force-Feedback ✗

90%
SATISFAȚIE

Thumbelina

AUTOSTART
Win 95/98



PC-CD ROM

Pocket
Price
Kids

PC-CD ROM

Snow Queen

AUTOSTART
Win 95/98



CD ROM

Pocket
Price
Kids

PC-CD ROM

Interactive
Fairy Tale

Tom Thumb

AUTOSTART
Win 95/98



PC-CD ROM

Pocket
Price
Kids

PC-CD ROM

Int
Fa

Tinder Box

AUTOSTART
Win 95/98



CD ROM

Pocket
Price
Kids

PC-CD ROM

Interactive
Fairy Tale

Sinbad the Sailor

AUTOSTART
Win 95/98



PC-CD ROM

Pocket
Price
Kids

PC-CD ROM

Interactive
Fairy Tale

Informații la:
Tel. 059-479.661

■ O LEGĂTURĂ
COPLEȘITOARE

În anul 2000 ne
împresionează eroul
lui Deus Ex, Denton,
pirătețul Guybrush și
echipa de eroi din
Diablo 2 de la
Blizzard.

Anul super-eroului

În 1999, majoritatea jucătorilor a preferat jocuri de strategie ca *Age of Empires 2* sau *C&C 3: Tiberian Sun*. În topul celor mai vândute jocuri au intrat în primul rând jocuri din genul de aventură. Cine a fost proclamat de cititorii noștri drept eroul anului 2000?

Doar în apusul Europei s-au vândut mai bine de o jumătate de milion de exemplare din fiecare din jocurile de strategie *Age of Empires 2* și *C&C 3*. Noul joc *C&C* din casa Westwood, *Red Alert 2*, nu a reușit să stea în topul vânzărilor decât câteva săptămâni; în primele săptămâni ale lui decembrie, acesta a fost înlocuit de duo-ul de aventurieri Lara Croft din *Tomb Raider: The Chronicles* și Guybrush

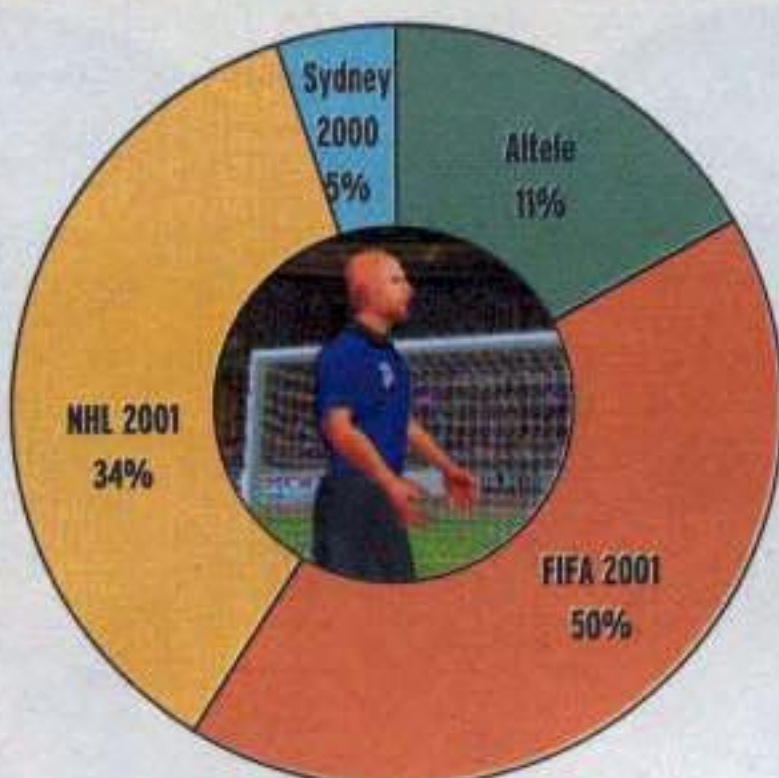
Threepwood din *Escape from Mokey Island*. Distincția de aur a uniunii branșei, VOD, pentru peste 100.000 de exemplare vândute, nu au primit-o anul acesta decât două jocuri de strategie, *Red Alert 2* și *Sudden Strike*, iar platină (200.000 de exemplare vândute) s-a dat pentru *The Sims* și *Diablo 2*. Aceste două produse sunt foarte îndrăgite de cititorii noștri. Simșii nu au dezamăgit

nici măcar un singur individ dintre cei 1.000 chestionați. Simulatorul vieții cotidiene s-a plasat pe locul doi în categoria Cel mai inovativ joc și Surpriza anului. În frunte a ajuns personajul care nu-și pune niciodată jos ochelarii de soare, J. C. Denton din opera lui Warren Spector *Deus Ex* (vezi tabloul „Campion de triatlon”), care a câștigat pe lângă aceasta și premiul Cel mai bun joc, la prima

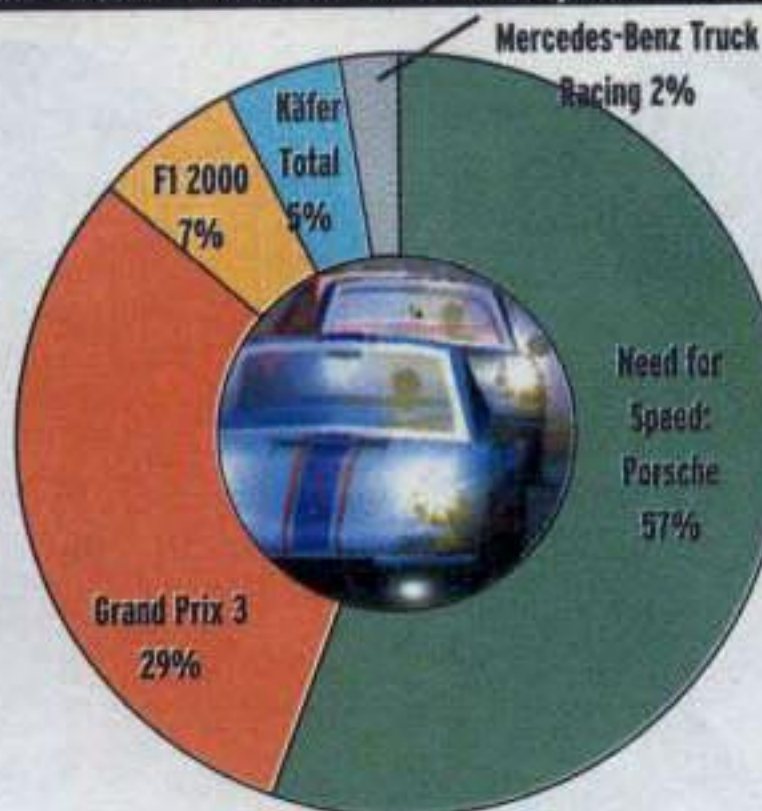
Diablo 2 și The Sims s-au vândut în sute de mii de exemplare în Europa. În plus, au primit și punctaje peste 90% și distincții de platină.

2:1 pentru Electronic Arts

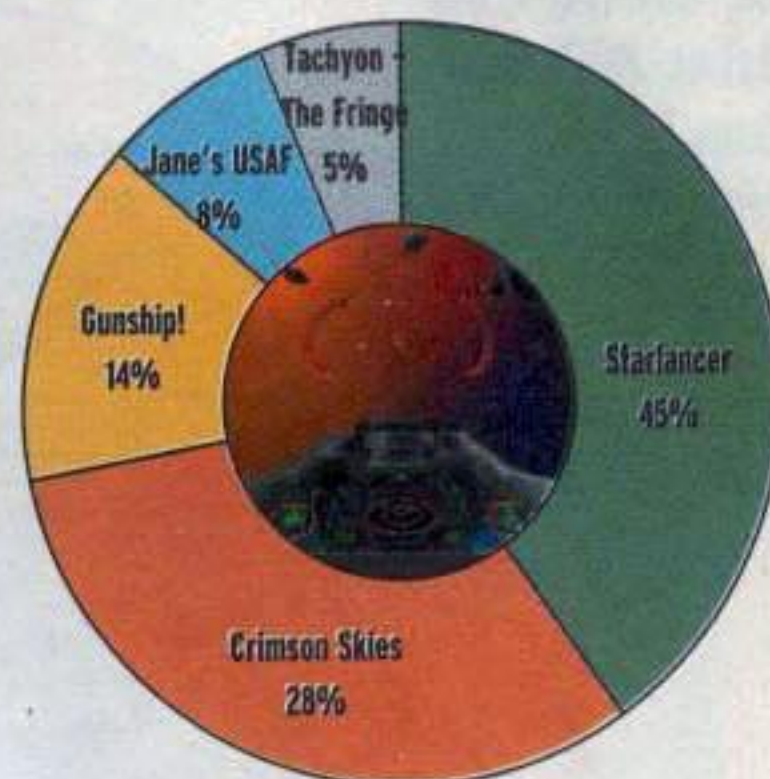
CVASI-MONOPOL Producătorul canadian realizează cele mai bune jocuri de sport și curse



Cel mai bun joc de sport



Cel mai bun joc de curse



Cel mai bun simulator

decernare a Oscarului jocurilor, Etaina. Cu puțin înainte de Crăciun, Lara și Guybrush au pornit în căutarea noilor aventuri. Despre arta săriturilor lui Lara, majoritatea jucătorilor nu au fost de această dată mulțumiți, ea fiind prea puțin considerată cea mai îndrăgită eroină în categoria Action Adventure. Problemele de imagine nu-l preocupă

deloc pe piratul nostru în devenire, Guybrush. Acesta a reușit o victorie netă, deși concurenții săi nu au fost cu nimic mai prejos. Lara s-a măsurat cu agentul supercool J.C. Denton și cu descurcarea eroină din *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, Julie Strain, fără a avea nici măcar cea mai mică șansă. Regele comediei, Guybrush Threepwood, a avut o misiune ușoară împotriva lui Aprin din *The Longest Journey*, acesta adjudecându-și trei pătrimi din cititori grație șarmului său.

În 1999, prin *Unreal Tournament*, *Quake 3 Arena* și *Half-Life: Opposing Force* s-au lansat trei ego-shootere de super clasă. În acest an, doar eroii din *Elite Force* și *Gunman* au tras destul de puternic pentru a obține în revistele de specialitate măcar un punctaj de peste 80%. Fanii vor trebui să mai aștepte câștigătorii siguri, ca *Unreal Tournament 2*, *Half-Life 2* sau *Doom 3*. Hiturile de acțiune ale anului 1999 rămân în continuare apreciate; datorită modului său variat de multiplayer Unreal

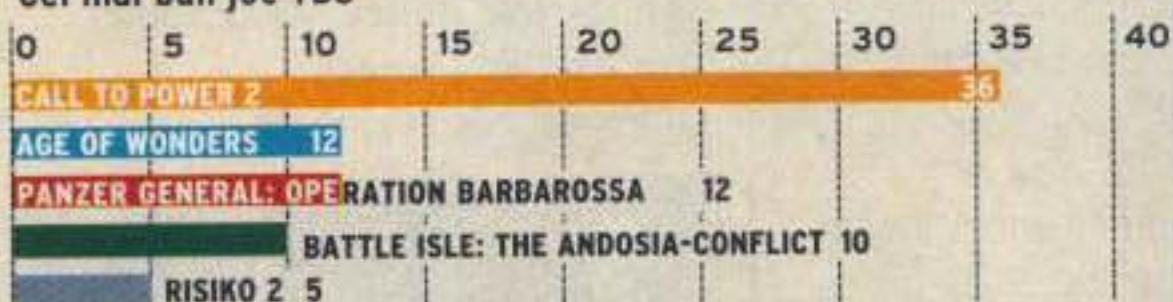
Tournament a câștigat primul loc. În categoria jocuri online, impresionează *Counter-Strike*, mod-ul gratuit de *Half-Life*, fiind momentan cel mai jucat pe Internet.

Genul simulatoarelor se împotmolește de ani de zile. În acest an, prin *Crimson Skies* și *Starlancer* au apărut doar două hituri pe piață, care să determine jucătorii să se imbarce în mașini virtuale de zbor pentru a vâna piloții inamici. În topul vânzărilor, acestea nu au făcut prea multe looping-uri, simulatorul *Crimson Skies* de la Microsoft făcând doar un tur scurt de onoare. O ofertă mai bună a existat în schimb în segmentul jocurilor de curse. *Mercedes Benz Truck Racing*, *Käfer Total* și *Rally Masters* au fost rapid zdruncinați de noua ediție a seriei *Need for Speed*. Doar *Grand Prix 3* a avut ocazia de a mirosi pentru puțin timp gazele de eșapament din spatele lui *Need for Speed Porsche*, fiecare al patrulea hobby-pilot de curse a apăsătorie pedala de accelerație din

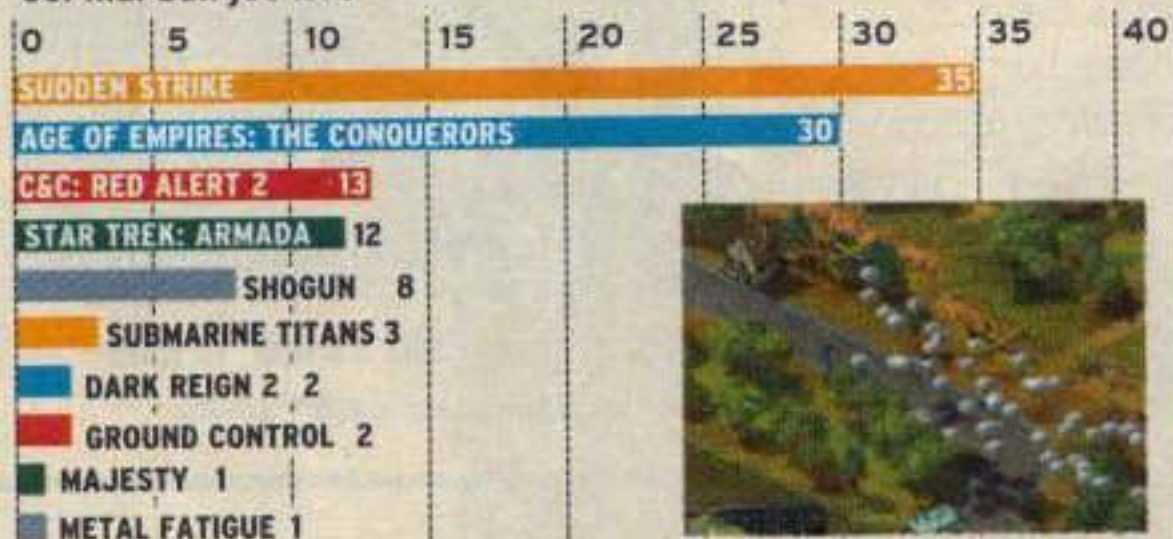
Visele unui general

În România jocurile de strategie au acaparat un procent de piață de cca. 35%.

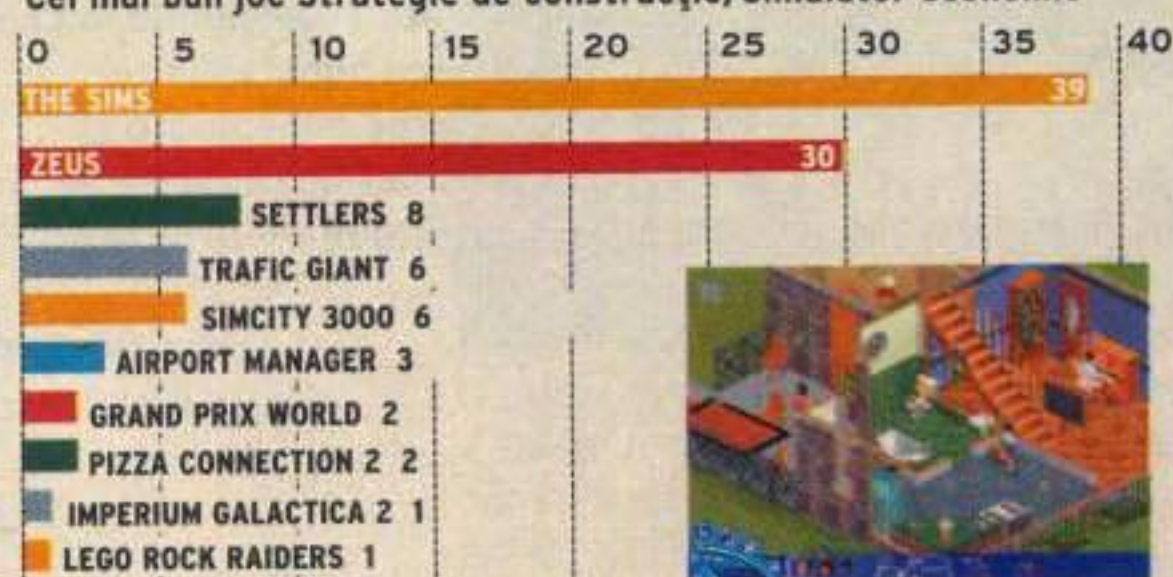
Cel mai bun joc TBS



Cel mai bun joc RTS

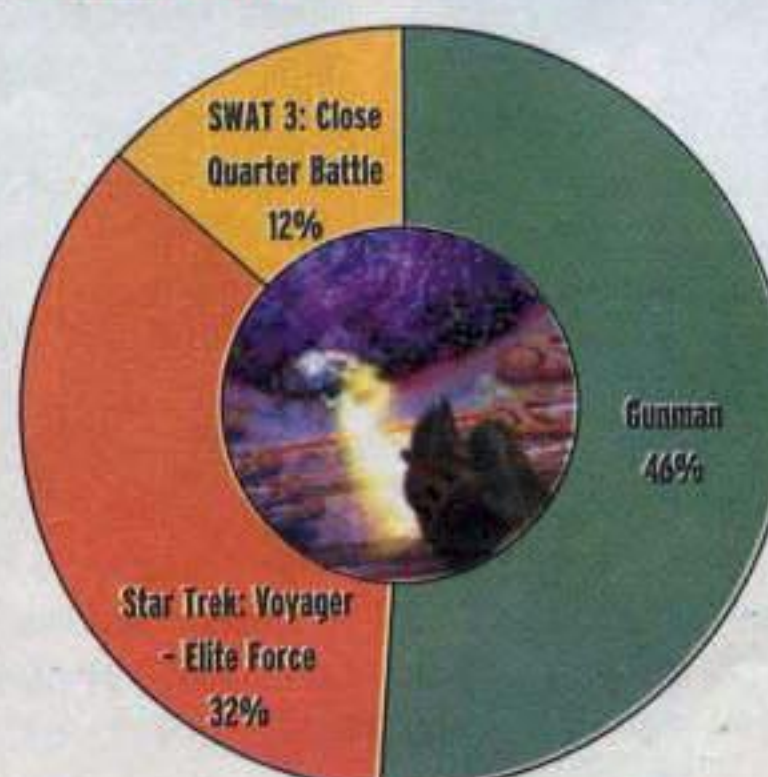


Cel mai bun joc Strategie de construcție/Simulator economic

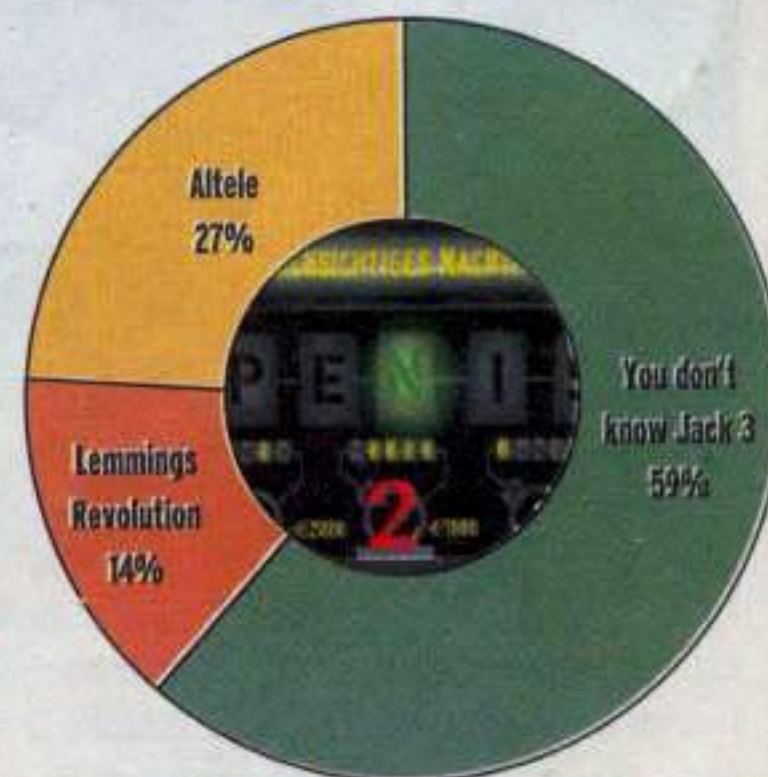


You don't know Major Archer

LET'S ROCK! Tehnologia nu este importantă, satisfacția contează.



Cel mai bun joc de acțiune

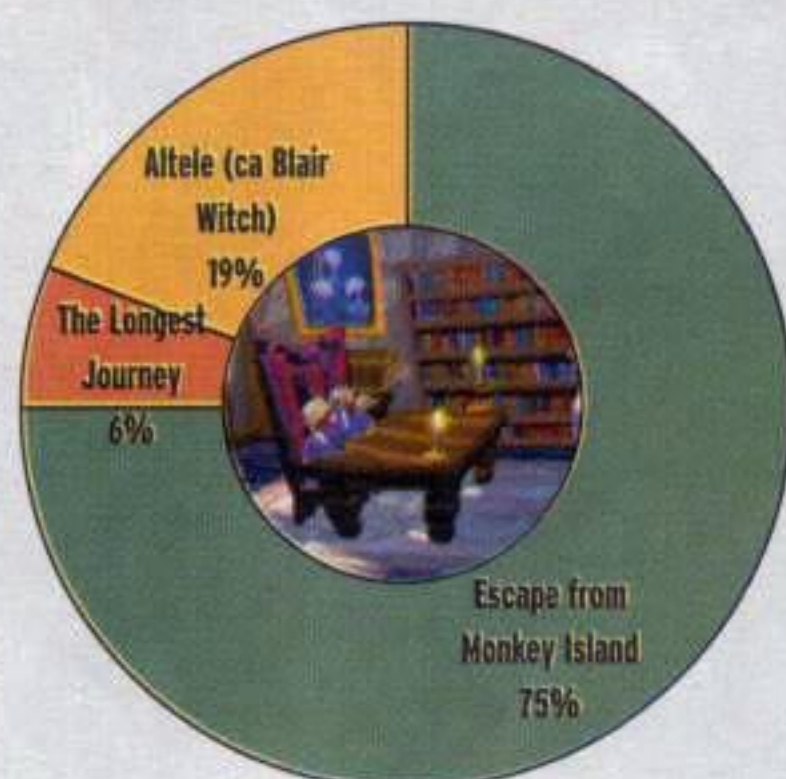


Cel mai bun joc de gândire/ghicitoare

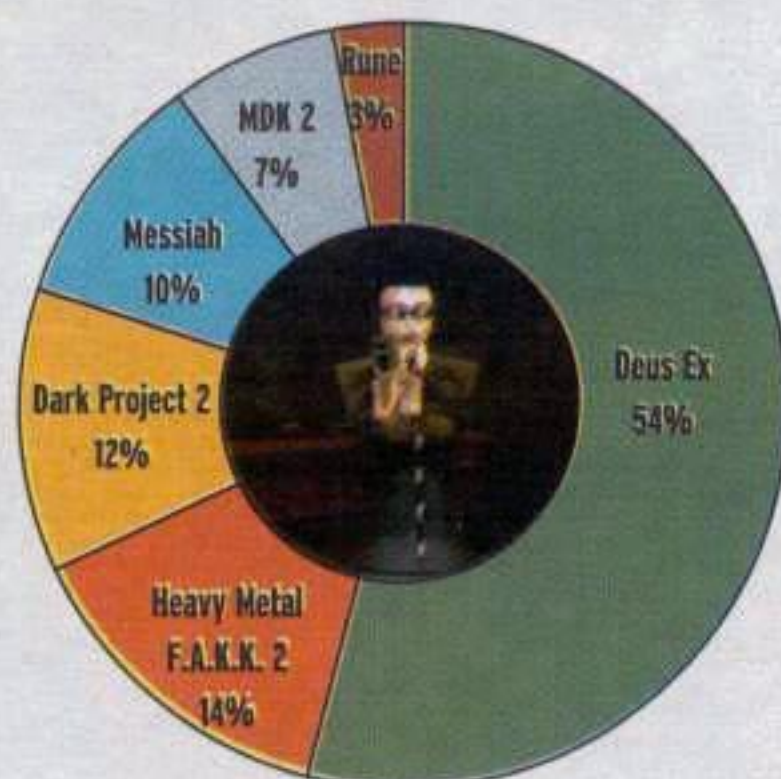
Superagentul J.C. Denton salvează omenirea. Ca răsplată, eroul Action-RPG-ului *Deus Ex* încasează trei locuri întâi.

Cei ce trec prin iaduri

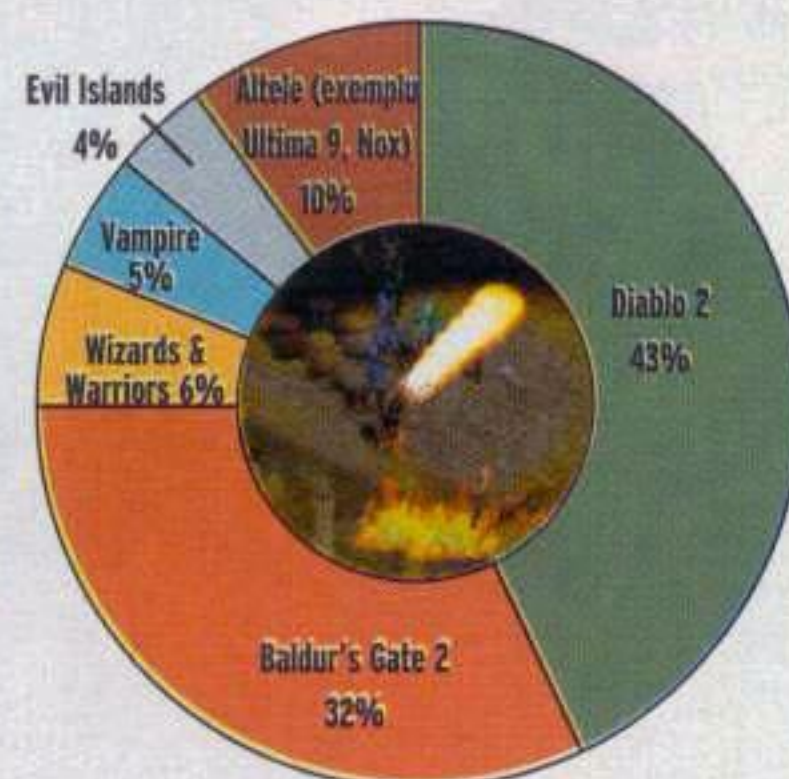
EROI CA NOI? Jocurile cu personaje puternice au o priză bună la prietenii jocurilor de aventură.



Cel mai bun joc Adventure



Cel mai bun joc Action-Adventure



Cel mai bun joc RPG

simulatorul de Formula 1. În îngusta rubrică Cel mai bun joc de ghicitoare, în top a ajuns vorbărețul Jack din *You don't know Jack 3*, fiind pentru majoritatea cititorilor cea mai comică și distractivă senzație PC. Seria are șanse bune ca și în acest an să atingă poziția fruntașă; producătorul Take 2 va alimenta și următoarele PC-party-uri cu joculețe.

Jack concurența oferă doar adaptări seci ale seriilor de televiziune, cum ar fi de exemplu *Who wants to be a millionaire?*

Mai multe jocuri promițătoare care au fost anunțate pentru anul 2000 au fost amânate de producători pe anul viitor. A patra parte a seriei *Settlers* va trebui să se lupte pentru locurile fruntașe în decembrie 2001, când micii coloniști vor avea de-a face cu imensa concurență a vacilor de luptă din *Black & White*. Mixajul de genuri din mâinile designerului Peter Molyneux (vezi articolul despre *Black & White* la pagina 36) este cel mai așteptat joc al cititorilor noștri. Alți candidați pentru regiunile superioare ale popularității în segmentul de strategie sunt produsul de la Westwood, *Emperor: Battle for Dune*, și *Empire Earth*, ambițiosul proiect al creatorului lui *Age of Empires*, Rick Goodman. Pentru lunile următoare nu s-au anunțat RPG-uri de calitate. Între ianuarie și octombrie 2000 au apărut *Baldur's Gate 2*, *Icewind Dale*, *Planescape Torment*, *Vampire*, *Ultima: Ascension*, precum și RPG-urile de acțiune *Nox* și *Diablo 2*. Cu acestea, genul a trecut peste faza îndelungată de latență și a recoltat laurii anului 2000 și din punct de vedere comercial. *Baldur's Gate 2* se menține în continuare în Top Ten, și asta încă de pe la mijlocul lui octombrie. În sectorul jocurilor de sport, totul a rămas neschimbat: EA Sports scoate produse de clasa întâi, iar concurența rămâne pe banca de rezerve. În decembrie, Electronic Arts a lansat două produse care dovedesc că liderul branșei nu se bazează doar pe lucrurile cu succes dovedit. *American McGee's Alice* și *No One Lives Forever* au impresionat redacția PC Games cu idei și concepte nostime de joc, dar pentru analiza noastră ambele au ajuns prea târziu.

Vremurile eroice

În următorul nostru feedback va veni rândul lui Guybrush & Co.

De la lansarea celei de-a patra părți a legendarei serii de aventură *Monkey Island*, fanii speră că vor putea gusta și în viitor dialoguri comice și mistere întortocheate. Numărul jocurilor anunțate este foarte mic, iar pe rafturile magazinelor aventurile de calitate sunt oaspeți rari. Am dori să știm de la dvs. ce așteptați de la jocurile moderne de aventură și ce v-a plăcut la cele clasice. Vă așteptăm răspunsurile la adresa redactie@pcgames.ro.



GUYBRUSH ÎȘI FACE DE CAP În anul 1999, genul a atins cota minimă.

Votul cititorilor corespunde în cea mai mare parte cu punctajele PC Games. Jocurile desemnate și cotate cu note mari de redacție au avut o popularitate mare la jucători.

Peter Kusenberg
Andrei Ritok Scotsch

Campion de triatlon

Comentariile legate de Daikatana au avut un efect negativ asupra lui Ion Storm, însă Warren Spector cu *Deus Ex* a refăcut renumele firmei.

Cu răbdare, perspicacitate și, ocazional, prin acte violente, J.C. Denton a cucerit inimile jucătorilor PC. Presa de specialitate a fost și ea fascinată și a dat punctajul maxim lui *Deus Ex*. Cititorii noștri au ales acest mixaj de genuri ca fiind cel mai bun joc Action Adventure, l-au considerat cel mai inovativ joc și cea mai mare surpriză a anului. Ion Storm a fost desemnată ca fiind a doua cea mai populară firmă a anului 2000.



FIGURI, OBIECTE, CLĂDIRI Zonele de acțiune ale lui Denton par autentice.

PE ETAINA DIN ANUL TRECUT Firma distribuitoare Eidos a avut un succes dublu: *Deus Ex* a primit trofeul pentru Cel mai bun joc de acțiune și pentru Cel mai bun joc al tuturor genurilor.



În anul 2000, modul multiplayer a câștigat teren. **Counter-Strike**, **Unreal Tournament** și **Diablo 2** via **Battle.net** au fost la fel de populare ca jocurile single player a la **Deus Ex**.

Cel mai frumos hobby din lume

Mii de cititori ai PC Games au participat la chestionarul nostru și au votat pentru calitatea jocurilor fiecărui gen. În alte șase categorii au desemnat cel mai bun joc și producător.

Jocul multiplayer al anului



Fiecare al patrulea iubește **Unreal Tournament**. Turnir-shooterul a reușit să se plaseze pe primul loc, cu puțin înaintea lui **Half-Life** (18%) și **Diablo 2** (16%), datorită modului său multiplayer superior.

Producătorul anului



25% din toți cei chestionați au votat pentru producătorul lui **Diablo 2**, Blizzard. 17% au ales producătorul lui **Deus Ex**, Ion Storm, pe locul doi și cu câte 11% BioWare (**Baldur's Gate 2**) și EA Sports (**FIFA 2001**) locul trei.

Cel mai bun joc online



Mod-ul **Half-Life**, **Counter-Strike**, este pentru 60% dintre cei chestionați cel mai distractiv joc online. Statisticile internaționale de servere întăresc acest vot. RPG-uri ca **Ultima Online** (11%) și **Everquest** (5%) nu pot ține pasul.

Cel mai inovativ joc al anului



39% sunt de părere că nici un joc nu a fost mai inovativ ca **Deus Ex**. Pe locul doi se află **The Sims**. Action Adventure-ul cu o grafică spectaculoasă **Heavy Metal F.A.K.K. 2** aterizează pe locul trei (5%), cu puțin înaintea lui **MDK 2** (4%).

Surpriza anului



Deus Ex (26%), **No One Lives Forever** (15%) și **The Sims** (12%) au fost la început subestimate, însă calitatea de joc i-a convins în cele din urmă și pe scepticii incurabili. **Diablo 2** și **Sudden Strike** au plecat cu mâna goală.

Dezamăgirea anului



Nu în ultimul rând datorită graficii învechite, creatorii lui **Red Alert 2** au trebuit să suporte multe critici. Westwood Studios apasă puternic pe accelerație pentru a ajunge din nou tehnologic în vârf cu **Emperor: Battle for Dune**.



LIONHEAD

În ultimul minut



■ O ARHITECTURĂ ÎNTELEAPTĂ

De fapt, *Black & White* se joacă în exclusivitate în întinderile lui Eden. În cartierul general însă puteți vizualiza statistici și informații despre locuitorii satului.

Finala nu e departe. Doar că pe măsură ce termenul de finalizare al lui *Black & White* se apropie, dăm tot mai des de probleme neprevăzute.

J James Leach, care aproape că s-a mutat la birou, se ocupă permanent cu scrierea scenariilor și prelucrarea pentru joc, pentru ca modificările și îmbunătățirile să mai poată fi incluse chiar și în ultimul minut. În luna aceasta ne permite să-i urmărim activitatea și agitația pe care le aduce cu sine faza de încheiere a lui *Black & White*. Întrebările și problemele legate de *Black & White* devin din ce în ce mai multe. Există o presiune extrem de mare asupra

noastră și lista bug-urilor diminuează vizibil buna dispoziție din birou. E ceva între stres și panica țiganului la mal. Programatorii noștri se ocupă de joc și din pură distracție. Pare poate neobișnuit, dar nu cu mult timp în urmă singurul motiv pentru care angajații se ocupau de *Black & White* era identificarea erorilor. Acum îi vedem cum joacă misiunile din pură fascinație. Și totuși, nu suntem gata. Modificările continuă.

„Mi se pare mie sau peisajul e prea întunecat, dacă sunt extrem de rău?“, ne interpelează într-o zi geniul nostru on line, Georg Backer. În acea clipă, tot biroul a început să antreneze creaturi rele, pentru a verifica luminozitatea. Faza a fost într-adevăr foarte distractivă, iar în cele din urmă art directorul nostru, Paul McLaughlin, a dat ordinul: „Ridicați luminozitatea cu un grad. E aproape cum ar trebui să fie, dar dacă cineva și-a reglat monitorul prea întunecat, nu mai arată perfect.” Jeremy Chatelaine a avut o altă idee: „Nu ar fi mai bine dacă în rolul negativ evenimentele s-ar putea urmări noaptea în infraroșu? Efectul vizual ar fi superb”. Această propunere a fost respinsă în unanimitate: prea multă muncă pentru prea puțină îmbunătățire.

Russel Shaw este în continuare preocupat de efectele sonore. Cu puțin timp în urmă, coridoarele erau încă bânuite de sunetele înfiorătoare ale unui cor, care le-a făcut tuturor angajaților părul

măciucă. Efectul unui sunet atât de realist nu a fost prevăzut nici măcar de Russel. Strigătele de ajutor ale copiilor, de exemplu, păreau atât de autentice, încât unii colegi mai sensibili au trebuit să părăsească pentru câteva minute biroul, pentru a se calma. Vocile și efectele sunt absolut nemaipomenite și se modifică aproape neobservat, când jucătorul începe să-și schimbe înclinația. Singura problemă în domeniu rămân vocile personajelor. Pentru a putea testa complet misiunile și a juca tot jocul, a trebuit să punem înlocuitori pentru toate personajele și locuitorii satului. Russell și cu mine am petrecut o după-amiază în fața microfonului, pentru a rosti toate textele. Despre rezultat se poate spune deocamdată un singur lucru cu certitudine: nici unul din noi doi nu va face carieră utilizându-și vocea pentru sincron.

Momentan, se fac noile înregistrări. Vocile profesionale nu numai că sunt mai bune decât cea a lui Russell sau a mea, ci conferă personajelor o profunzime emoțională aparte. Totuși, în momentele liniștite ne amintim cu plăcere de cele 15 minute de glorie pe care le-am avut. Pentru o scurtă perioadă, am fost într-adevăr vocile lui *Black & White*.

Steve Jackson
t.a. Andrei Ritok Schotsch



SĂ FIE LUMINĂ Perspectiva în infraroșu a fost refuzată. Ca zei, aveți destule posibilități de a vedea în întuneric.



BLACK & WHITE

Violența condiție a succesului?

La prima vedere, un articol despre violență nu ar avea ce să caute în paginile unei reviste de jocuri. Dar, în ultima vreme, jocurile pe calculator și, în general, toate materialele la care au acces copiii, încep să conțină din ce în ce mai multe elemente legate de violență.

O companie renumită produce un joc pe calculator, adresat marii mase de utilizatori. Pentru a face jocul mai atractiv, include diferite elemente de acțiune: explozii, țipete, arme de foc sau arme albe, sânge, goană nebună la volanul mașinilor virtuale etc. Scopul jocului este de multe ori nimicirea adversarului, pentru a se atinge obiectivele diferitelor misiuni. Nemicirea se face individual sau în masă, cu arme convenționale sau de ultimă tehnologie, țipetele de durere sau siluetele în flăcări provocând o plăcere de nedescris jucătorilor. Uneori în locul adversarilor umani sunt folosite ființe extraterestre, drone, roboți, cyborgi, în ideea că jocul va trece de cenzura existentă la nivel guvernamental în țările occidentale. Și jocul trece, cu unele mici modificări (sânge colorat în verde, alieni în loc de oameni etc.) și cu atenționarea de pe cutie "Interzis copiilor sub x ani", sau cu opțiuni "Parental lock", astfel încât părinții responsabili să-și poată proteja copiii de anumite scene de violență. În țările în care această cenzură nu există, ajung pe piață fel de fel de jocuri de o furie rar întâlnită în anii trecuți, în care exploziile, împușcăturile, distrugerea ocupau, în mod cu totul gratuit, primul loc. După o oră petrecută în compania unui astfel de joc, copilul este efectiv amețit și derutat, în subconștientul său întipărirându-se ideea că a distruge orice îi stă în cale este un lucru, nu numai ușor de realizat, dar și folositor, pentru ca el să obțină victoria supremă asupra lumii înconjurătoare. Să fim serioși...

Flecare vârstă are jocurile ei

Suntem de acord ca aceste jocuri să fie rulate de persoane responsabile, care pot face diferența între virtual și real, fiind puțin probabil că viitorul lor comportament să fie influențat de un joc video. În ideea de a-și spori vânzările, companiile producătoare încearcă pe toate căile să simuleze realitatea în propria producție. Culmea e că deseori sunt alese locuri publice și cunoscute ca scene ale derulării acțiunii. Clădiri și interioare redade perfect, arme desenate aidoma celor reale și cărora li se prezintă caracteristicile pe două pagini la începutul jocului, mașini de renume care se transformă în roboți zburători, intrigi prea complicate chiar și pentru un adult, trădări, conflicte internaționale, toate sunt incluse mai mult sau mai puțin într-un joc care se dorește a fi de succes. Sub pretextul salvării ordinii mondiale, jucătorul este împins să distrugă baze inamice, să fure tehnologii, să mituiască, să ucidă fără zgomot și fără a clipi, să utilizeze arme cu raza mare de distrugere pentru a-și scoate adversarii din luptă. Ce înțelege un copil de câțiva ani despre interese politice, despre salvarea păcii prin foc și sabie? Chiar dacă adversarii sunt ființe extraterestre, orkși, bandiți, roboți, el consideră ceea ce vede ca pe "un joc cu bătaie", din care binele trebuie să iasă învingător.

„Desene animate pentru copii”

Dacă tot am ajuns la continua dispută între bine și rău, trebuie să amintim aici și desenele animate, pline de distrugeri, lupte pentru bani sau putere (în definitiv, același



ÎN VIZOR Cel puțin în perioada de fragedă copilărie violența și crima să fie ascunse vederii.



LUME, LUME Desenele animate ne arată cam tot așa ceva de o bună bucată de timp.



BEWARE! Shooterul - un gen mult gustat de tineri - este total nerecomandat copiilor.

lucru). Ați observat vreodată comportamentul unui copil de 4 ani după o oră de desene animate în care roboții se înfruntă cu oamenii, în care mașinile se urmăresc amețitor pe șosele, în care nave de luptă distrug planete cu rachete nucleare, în care eroii se luptă cu săbii, în urma loviturilor sărind (evident) sânge. Copilul primește în memoria sa absolut tot ce i se

oferă, devenind, cel puțin pe moment, irascibil și încearcă să-și imite eroii văzuți mai devreme pe ecran.

Dar filmele? Oare câtă lume le vizionează pe cele care nu accentuează concentrația de adrenalină sau feromoni? Filmele de acțiune, cu scene violente, abundă pe toate canalele de televiziune, românești sau străine. Este lăudabil că măcar la începutul filmului și în timpul acestuia suntem avertizați, oarecum, cu privire la conținutul său, astfel încât părinții responsabili să-și poată culca copiii mici înainte ca scenele violente să prindă contur.

Se întâmplă lângă noi

Toate bune până ne amintim experiențele dureroase ale unor copii, care n-au făcut altceva decât să se automutileze.

În perioada sărbătorilor de iarnă s-au vândut tone de artificii, pocnitori, indiferent de vârsta cumpărătorului. Pe cutia de pocnitori scrie în engleză, chineză și rusă că pot fi utilizate numai de persoane peste 18 ani. Chiar s-a uitat cineva pe cutia de pocnitori în noaptea de Anul Nou să vadă că într-adevăr asta scrie? Și dacă s-a uitat, a înțeles ce scrie și, mai ales, a luat în considerare riscul la care se expune folosind așa ceva? Copiii, în nici un caz. Ei au uitat cu desăvârșire de riscuri și s-au bucurat de noile "jucării" permise (din fericire!) doar o dată pe an. Așa se explică numărul din ce în ce mai mare, pe an ce trece, de copii accidentați. Cine poartă vina? Copiii? Sau poate că în joaca lor cu praful de pușcă învelit în carton s-au crezut invincibili ca Robocop, Rambo, Superman sau alte

personaje ale jocurilor și desenelor animate nocive care le întunecă zi de zi copilăria? De ce trebuie să se găsească pe toate tarabele pistoale mitralieră, care simulează atât de bine realitatea, încât nu mai știi uneori ce cumperi, cuțite din plastic extrem de tare, insigne de polițiști cu pistoalele, casca și cătușele din dotare?

De ce nu mai sunt căutate mingile de fotbal, undițele de pescuit, jocurile puzzle, trenulețele electrice, mașinuțele teleghidate, jocurile de inteligență? Sunt scumpe? Da, dar merită cumpărate, în locul celor care, într-un fel sau altul, semnifică violența.

Nu am urmărit în acest articol să deschidem o polemică cu generația de mâine, cu tinerele vârstare care acum pășesc în viață, am vrut doar să atragem atenția că nu tot ce vedem în lumea reală, la televizor sau la calculator este indicat a fi văzut de copii și că aceștia trebuie protejați prin accesul pe cât posibil limitat la surse de violență. Dacă violența există, iar vederea ei este inevitabilă, este bine să fie explicată, începând uneori de la definiție și terminând cu scopul în care a fost produsă.

În acest sens vă rugăm să țineți cont de recomandările care însoțesc fiecare joc prezentat în paginile revistei noastre. Aceste recomandări există pentru a vă ușura alegerea anumitor jocuri, dar, în special pentru a-i proteja pe copiii care au acces la ele. Dacă fiecare generație are caracteristicile ei, atunci haideți să-i lăsați pe copii să se bucure de cea mai frumoasă trăsătură a copilăriei: inocența.

Ionuț Ghionea



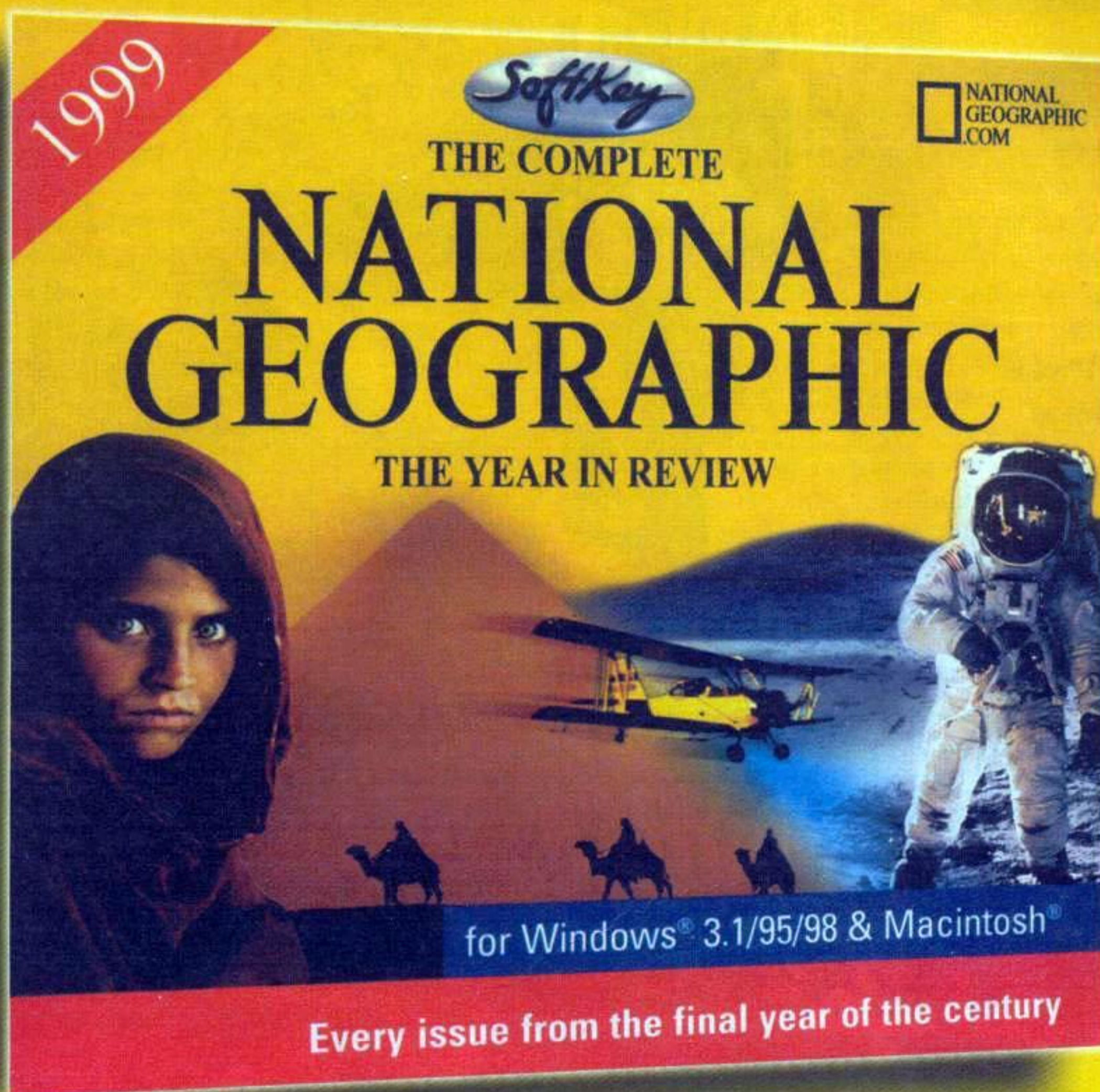
COȘMAR Personaje ciudate care pot aduce unui copil orice, numai vise plăcute nu.



GE SCĂRBOS! Cam așa ceva se poate întâmpla în jocuri în care până și mașina pare să aibă instincte ucigașe.

SoftKey
THE COMPLETE
**NATIONAL
GEOGRAPHIC**
THE YEAR IN REVIEW

**O fascinantă călătorie virtuală în cele
mai îndepărtate colțuri ale lumii**



**Informații la:
tel. 059-479.661**



■ **10**

Complete
Reference
Works

■ **170,000**
Entries

■ **5,000 Photos**
and Videos

■ **300 Maps**

■ **4,000 Direct**
Web Links

■ **Easy Search**
Capabilities



The Complete **1998 EDITION**
REFERENCE
COLLECTION™

**Colecție de enciclopedii
și dicționare pe care
nu se așterne praful**

**Informații la:
tel. 059-479.661**

Mirabilis Media & portal.ro

Înființată la sfârșitul anului 1999, compania Mirabilis Media este în momentul de față o prezență tot mai constantă în peisajul pieței IT din România. Compania s-a implicat încă de la început într-o mare varietate de sectoare de activitate incluzând domeniile financiar-bancar, mass-media, creare și vânzare soft, internet, organizații non-profit. Mirabilis Media a conceput definiții, design-uri și/sau strategii de marketing pentru peste 100 de proiecte. Aceste proiecte și clienții companiei sunt prezentați pe site-ul companiei, la adresa www.mirabilismedia.com.

În prezent, compania are o rețea proprie de 10 site-uri construite pe anumite domenii de larg interes,

printre care unul dintre cele mai cunoscute portaluri românești: www.portal.ro.

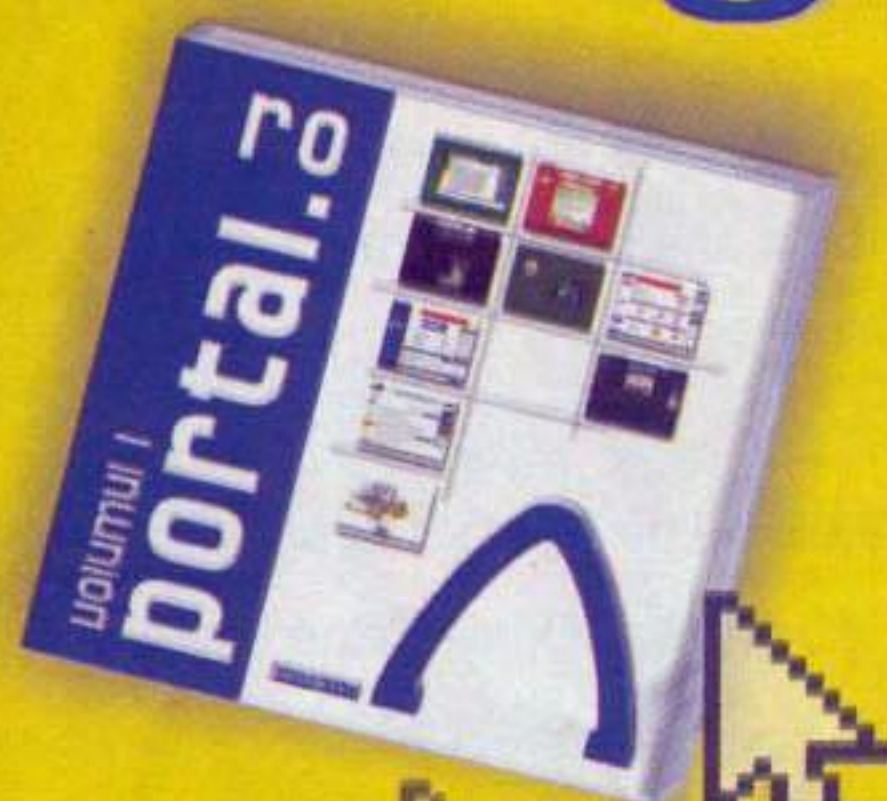
Odată cu dezvoltarea propriei rețele de site-uri, a interconectivității și dinamismului Internetului a apărut necesitatea înființării unui serviciu specializat de web advertising. Pasul următor, într-o continuitate logică, a fost conceptul Adserver. Acest serviciu este de fapt o agenție de publicitate care are o rețea de 70 de site-uri afiliate în care clienții Mirabilis Media își pot desfășura campaniile publicitare. Pe lângă disponibilitățile de spațiu publicitar, serviciul Adserver oferă statistici și analize post campanie, controlul profesional al audienței, management în timp real al campaniilor de afișare, flexibilitate în selectarea publicului

țintă, precum și instrumente de eliminare a fraudei. Toate aceste informații se regăsesc și pe Internet pe site-ul dedicat în exclusivitate acestui serviciu: www.adserver.ro.

Un alt serviciu oferit de companie este WebAnalyser, specializat pe web site design, creație și web marketing. Site-urile clienților Mirabilis Media (printre care www.catavencu.ro, www.antrec.ro) constituie o carte de vizită veritabilă care ilustrează clar experiența în branding și în web marketing a echipei care oferă acest serviciu.

Mirabilis Media este în contact permanent cu Internet-ul și menține constant un flux curent de informații prin implicarea în diverse acțiuni pe web, și participarea la târguri de specialitate. Printre partenerii

navighează offline



Cu **portal.ro**, un CD cu totul ieșit din comun - poți pătrunde cu pași siguri în lumea fascinantă dar complexă a web-ului direct de pe calculatorul tau, fără conectare la Internet.

Așadar, acum poți naviga pe Internet chiar și offline. Pe un singur CD, **portal.ro** îți aduce întregul conținut al web-ului românesc, de a la z, cu ilustrarea integrală a domeniului ".ro".

Pe același CD, găsești cele mai populare site-uri internaționale, într-o colecție ce îți arată cele mai interesante puncte de start și direcții de navigare pe Internet.

Tot pe același CD, **portal.ro** îți oferă un "manual" interactiv al Internet-ului: ce este și cum a apărut Internet-ul, despre www, principalele facilități ale Internetului: e-mail, chat, FTP, searching, etc.

Întoarce pagina si vei afla

- ▣ ▶ cum îți poți procura CD-ul **portal.ro**;
- ▣ ▶ cum poți câștiga un calculator cu **portal.ro**

strategici ai companiei se numără:
ziarul Academia Cațavencu, Triple D
Media și Invent.com.

Nathalia Munteanu
Communication & Advertising Manager

Ultima realizare a companiei
MIRABILIS MEDIA este portal.ro,
un CD dedicat Internet-ului românesc
care a apărut recent în magazinele
de specialitate. CD-ul trece în revistă
întregul conținut al web-ului
românesc, ilustrând toate site-urile
din domeniul ".ro". Atent structurat
și organizat, directorul de site-uri
românești oferă utilizatorului
posibilitatea de a parcurge web-ul
autohton direct de pe CD, fără
conectare la Internet.

"Manualul" aflat pe CD oferă
informații despre ce este și cum a
apărut Internetul, despre www și
despre facilitățile acestuia: e-mail,
chat, motoare de căutare, FTP, etc.

În plus, CD-ul portal.ro conține

și o serie de informații de larg
interes: administrație publică și
locală (ministere, instituții publice,
învățământ, etc.), alte informații și
date statistice din România (orașe,
județe, constituție, steag național,
populație, etc.).

De fapt, acest CD își are valoarea
în latura sa instructivă. După toate
studiile de până acum, interesul
pentru domeniul Internet-ului crește
exponențial, dar deocamdată numărul
celor care au acces la Internet este
foarte limitat. portal.ro reprezintă o
alternativă pentru toți cei care nu-și
permit să-și plătească orele de
navigare pe Internet. Practic, acest
CD este un ghid util, o metodă simplă
de a descoperi web-ul chiar și fără
conexiune Internet.

Pe lângă toate acestea, portal.ro
aduce, odată cu acest CD, o altă
premieră în circuitul web-ului
românesc: primul concurs desfășurat
integral pe Internet.

Fiecare pachet portal.ro conține
un talon de concurs, cu care se pot
câștiga trei calculatoare și multe alte
premii (2 excursii la munte pentru 2
perechi, tutoriale Windows, Excell,
Word, antivirusi RAV, tastaturi,
mouse).

Pentru a afla ce a câștigat, fiecare
cumpărător va aplica talonul de
concurs pe monitorul computerului
conectat la site-ul www.portal.ro în
data de 26 februarie 2001.

Prețul CD-ului este de 269.000 lei
(la utilizatorul final) și se găsește în
rețeaua de magazine Hollywood
Music & Film și în rețeaua de
magazine Ultra Pro. De asemenea,
CD-ul poate fi comandat și la sediul
firmei Mirabilis Media, la numărul de
telefon: 323 41 60 sau pe adresa de
e-mail: sales@mirabilis.ro.

Alexa Hociug
Product Manager

câștigă online

Cu **portal.ro**, poți câștiga unul dintre cele trei calculatoare complet
echipate pentru Internet sau sute de alte premii surpriză, în primul
concurs desfășurat integral pe Internet.

Cu CD-ul **portal.ro**, poți naviga offline pe Internet direct pe calculatorul tău.
Cu talonul **portal.ro** pe care îl găsești în CD, vii online la data de
26 februarie 2001 la adresa www.portal.ro, aplici talonul de concurs **portal.ro**
pe monitorul calculatorului conectat la adresa menționată și afli ce ai câștigat.

Comandă-ți chiar astăzi CD-ul **portal.ro** și participă la concurs. Completează
NUMELE TĂU
ADRESA
TELEFON **E-MAIL**

și expediază acest talon la Mirabilis Net Services, prin poștă sau prin fax. Vei
primi CD-ul acasă și nu vei plăti decât la primire prețul special de 269.000 lei.

Decupează acest talon și expediază-l chiar astăzi

☐ ▶ **prin fax, la numerele 01 3234160; 3236031; 3213944;**

☐ ▶ **sau pe adresa: București 3, Bd. Burebista 1, Bl. D15, Sc. 4, Ap. 130**

**O colecție pe care
copiii nu o pot refuza**



**Informații la:
tel. 059-479.661**

■ **UN SFAT BUN**

Vă arătăm cum să faceți jocurile actuale să ruleze mai rapid, căci ca în Rune interfața grafică joacă un rol important.

3dfx-Tuning de la Voodoo3 la Voodoo5

Dacă v-ați săturat de jocurile prea lente, care dintr-un motiv sau altul arată îngrozitor pe placa Voodoo pe care o aveți, găsiți în acest text cele mai utile trucuri pentru Voodoo3, Voodoo4 și Voodoo5.

Cu puțină înclinație spre tehnică, puteți scoate mai multă performanță din placa dvs. grafică. Din acest motiv, ne-am ocupat de posibilitățile de tuning și de proprietățile ultimelor generații de

chip-uri din atelierele 3dfx. Printre acestea se numără toate plăcile grafice Voodoo3 și următoarele plăci grafice cu chip VSA 100, și anume Voodoo4 4500 și Voodoo5 5500. Am adunat rezultatele în acest articol dedicat tuningului, cu ajutorul căruia veți obține o calitate grafică și o viteză de rulare mai mare la jocurile voastre tridimensionale.

Voodoo3 2000 și Voodoo3 3000

Să începem cu seria Voodoo3. Există două plăci grafice cu acest

chip grafic: Voodoo 3 2000 și Voodoo3 3000. Diferența constă doar în memoria utilizată și frecvența de tact la care rulează memoria și chip-ul grafic. În cazul lui Voodoo3 2000, se utilizează o memorie cu un timp de acces de 7 ns (nanosecunde), în timp ce frecvența de lucru a chip-ului și a memoriei se află la 143 MHz. Voodoo3 3000, în schimb, lucrează cu o memorie mai bună de 6 ns și o frecvență de tact de 166 MHz.

Trucul nr. 1: Instalarea driverului

3dfx a pus pe site-ul web la

Cu micul software ajutor de pe CD-ul nostru vă puteți încinge bine placa grafică.

dispoziția utilizatorilor versiunea 1.06.00 (versiunea DirectX: 4.12.01.0638). Faptul că această versiune a fost puternic optimizată e un motiv destul de bun pentru a v-o procura. Pentru instalare însă va trebui întâi să deinstalați tool-urile 3dfx ale driverului vechi. Dați clic pe „Start”, „Settings”, „Control Panel”, apoi selectați „Software”. Aici veți găsi rubrica Tools și opțiunea pentru deinstalare. După aceasta, căutați driverul 1.06 de pe CD-ul revistei, despachetați fișierul într-un folder pe HDD și de unde veți lansa „Setup.exe”.

Trucul nr. 2: Driverul 1.06

Driverul 1.06 prezintă avantajul vitezei față de precursorii săi, doar că și aici există un „dar”. În *Unreal Tournament* (Direct3D) cu noul driver, de exemplu, veți suferi mici erori de texturi. În forumul de pe www.3dfxgamers.com unii jucători se plâng că driverul ar seta în mod



DESCHIDEȚI FOCUL Chiar și cu Voodoo3 puteți accelera cu ceva DS9: The Fallen. Trucurile noastre vă arată cum o faceți corect.

automat refreshrate-ul monitorului la 75 Hz. Noi nu am reușit să reproducem această eroare de program, totuși vă putem da soluția în care aceasta ar apărea. Deschideți Registry editorul („Start” - „Run” - „regedit.exe”) și căutați (cu tasta F3) textul „OptimalRefreshLimit” cu valoarea „75”. Ștergeți acest Key și restartați PC-ul. Cu micuțul nostru program HertzTool de pe CD-ul revistei veți putea aduce refreshrate-ul monitorului la valoarea inițială.

Trucul nr. 3: Vertical Synchronisation

Dacă acum doriți să aduceți setările standart ale lui V3 la valorile mai rapide, aveți nevoie de un mic program ajutor, numit PowerStrip. Cu acesta puteți porni și opri sincronizarea verticală a imaginii (Vsync). Dar ce înseamnă asta? Dacă placa grafică

sincronizează redarea tuturor imaginilor procesate cu monitorul, atunci trebuie să aștepte cu redarea următorii imagini până ce monitorul a terminat trasarea completă a imaginii anterioare pe ecran. Dacă decuplați acest algoritm, fiecare cadru de imagine este transmis direct spre monitor, fără a mai sta după acesta. Pentru jocuri 3D rapide se recomandă decuplarea Vsync-ului, iar la jocurile mai lente cuplați-l înapoi. Astfel, nu veți avea neregularități în redarea imaginilor (Tearing).

Trucul nr. 4: Supratactarea

Cu tool-ul PowerStrip de pe CD-ul revistei puteți de asemenea mări și frecvența de tact a chip-ului și RAM-ului. Supratactarea hardware-ului este însă o măsură cu două tăișuri; oferă mai multă performanță, însă reduce viața hardware-ului și duce la un exces

Baza

Înainte de a accelera și mai mult jocurile cu ajutorul trucurilor noastre, trebuie să efectuați câteva operațiuni importante.



Înainte de toate, placa grafică trebuie să fie bine montată. Așezați placa în slot, în funcție de versiunea plăcii, în AGP sau PCI, apoi apăsați hotărât placa la ambele capete. Acum fixați placa pe carcasă, strângând șurubul. Voodoo5 5500 necesită o alimentare internă suplimentară de la sursă; nu uitați de aceasta. Acum căutați în BIOS-ul plăcii de bază următoarele opțiuni:

Video BIOS Shadow/Cache:	Disabled
Assign IRQ to VGA:	Yes
VGA Palette Snoop:	Disabled
DAC Snoop:	Disabled
Hidden Refresh:	Disabled
CPU Write Allocate/K6 Write:	Enabled
AGP Aperture Size:	16

Important: nu toate BIOS-urile arată la fel. Dacă e nevoie, căutați punctul respectiv în meniu.

Setare Direct3D optimă



Setare Glide optimă



CEA MAI BUNĂ SETARE Am verificat pentru dvs. toate setările. Acestea asigură cel mai bun compromis între viteză și calitatea imaginii pentru Voodoo5.

Driverul Wicked3D asigură în Counter-Strike un plus enorm de viteză.



TOTUL ESTE NYETED Cu setările de mai sus pentru Voodoo5 5500 obțineți cea mai bună calitate grafică în jocurile 3D, indiferent dacă anti-aliasingul este activat sau dezactivat.

de căldură. Consecința e că la supratractare pierdeți garanția; pe de altă parte, fără o răcire suplimentară a chip-ului, s-ar putea ajunge la o rulare instabilă. Deoarece memoria lui V3 2000 nu suportă bine supratractarea, măriți frecvența doar cu trepte mici. Dacă apar erori grafice, trebuie să setați placa din nou la valorile normale.

Trucul nr. 5: Opțiunile grafice

Dacă aveți încredere oarbă în setările standard ale softului driverului 3dfx, atunci se poate ca viteza să corespundă așteptărilor, însă la mai multe efecte de transparență calitatea imaginii va suferi mult. Cu unele din setările noastre jocurile vor încetini cu o imagine sau două pe secundă, însă vor arăta mult mai bine. În „Advanced Features” ale opțiunilor grafice, dezactivați „Mip Map Dithering”, căci altfel veți

pierde în Heavy Metal F.A.K.K. 2 sau în Quake 3 Arena până la 20 la sută din viteză. Acum setați „3D Filter Quality” pe poziția „High” și apoi „Alpha Blending” pe „Smoother”. Cu aceste modificări, imaginea devine mult mai estetică.

Trucul nr. 6: Instalare WickedGL

Dacă jucați des jocuri 3D prin interfața grafică OpenGL, vă recomandăm driverul WickedGL de pe Internet (www.wickeded.com). Trebuie mai întâi să completați un formular online, apoi prin E-mail primiți adresa de download a driverului (dimensiune: 1,7 MB). În *Heavy Metal F.A.K.K. 2* și în *Quake 3 Arena* nu este deosebit, însă în *Counter-Strike* oferă o redare grafică mult mai rapidă.

Trucul nr. 7: Meniul Half-Life

Dacă redarea meniului din

Half-Life vă apare mult prea încet, puteți schimba acest lucru în Registry Bank-ul (Registry) de la Windows. Lansați ca în trucul anterior fișierul „regedit.exe” și intrați în stringul [HKEY_CURRENT_USER \Software\Value\Half-Life\Settings]. Aici veți crea o nouă valoare „CPUMHZ”. Dacă acesta apare apoi în Registry, schimbați-i valoarea pe „1”.

Voodoo4 4500 și Voodoo5 5500

Ambele plăci grafice se bazează pe unul și același chip, și anume VSA-100. Deosebirea constă în faptul că Voodoo4 4500 utilizează un singur maestru al desenului pe ecran, în timp ce Voodoo5 5500 utilizează două chip-uri identice, care procesează în paralel. Prin această metodă, V5 are clasă mai ales în anti-aliasing, lăsându-l pe V4 în urmă. Majoritatea trucurilor noastre se referă din acest motiv la V5 5500, deoarece acesta oferă mai mult potențial de tuning.



TRUCUL Cu 3dfx-Tool de pe CD-ul revistei puteți activa un meniul de supratractare.

CALL TO POWER II



Dacă opriți sincronizarea verticală cu monitorul, jocurile 3D devin ceva mai rapide.

Trucul nr. 1

Cel mai bun driver

Asemenea colegului Voodoo3, 3dfx a scris un driver nou și pentru plăcile grafice cu VSA100. Acestea își iau acum zborul cu versiunea 1.04 (DirectX: 4.12.01.0666). Înainte de a instala driverul, trebuie mai întâi să dezinstalați vechile tool-uri 3dfx prin „Control Panel” - „Add/Remove Software”. Numai apoi puteți instala noul pachet. După restartarea PC-ului, despachetați pe HDD driverul 1.04 de pe CD-ul revistei și executați apoi „Setup.exe”. După o nouă restartare, noul driver este instalat.

IT'S MAGIC

Mulțumită celor două chip-uri grafice, Voodoo5 5500 poate netezi foarte repede canturile din jocurile 3D.

Ce să iau?

La alegerea interfeței grafice, fanii Voodoo au preferat întotdeauna Glide. Se justifică în continuare această preferință?

Trebuie să spunem încă de la început: Glide nu mai este interfața care era cu câțiva ani în urmă. La jocurile actuale depinde mai degrabă de fiecare caz în parte și de placa Voodoo utilizată, alegerea lui Glide sau Direct3D. *Unreal Tournament* a rulat pe un Voodoo3 fără concurență (PIII 750, Asus P3B-F). Au apărut însă unele erori de texturi, pe care în Glide nu aveți posibilitatea de a le vedea. La un Voodoo4 sau un Voodoo5 însă, vă recomandăm deocamdată Direct3D. Se poate afirma că aceste două plăci grafice, prin capacitatea lor de 32 biți, se potrivesc mai bine cu această interfață. Un alt exemplu: *NHL 2001*. Aici putem recomanda tuturor utilizatorilor V3, Glide. Posesorii unui V4/V5 însă să prefere Direct3D. Glide a fost optimizat complet pentru 16 biți, acesta fiind motivul pentru care colaborează atât de bine cu Voodoo3.

Trucul nr. 2

Tuningul driverului

Pe CD-ROM veți găsi „3dfx-Tool”. Prin lansarea acestui program, puteți face o marcă specială în Registry, care vă deschide apoi în opțiunile driverului un meniu secret. 3dfx a ascuns niște opțiuni secrete sub „3dfx overclock” (Programms\3dfx Tools\3dfx Tools Hub). Aici găsiți, printre altele, opțiunea pentru sincronizarea verticală, care dezactivează sincronizarea verticală dintre placă grafică și monitor. Dacă bifați opțiunile, placa grafică nu se cuplează cu monitorul. Acum placa grafică se poate dezlănțui fără pauzele obligatorii, ceea ce înseamnă și viteză de joc în plus. Pentru o viteză optimă, bifați

pătrățelele. Dacă „imaginile deplasate” (așa-numitul Tearing) vă deranjează, deactivați sincronizarea. Dacă nu doriți să luați această decizie înaintea fiecărui joc, atunci vă recomandăm Voodoo Game Launcher. Cu ajutorul acestuia, puteți seta profilele cu setări diferite de calitate pentru fiecare joc în parte.

Trucul nr. 3

Trucuri cu placa de bază

În meniul plăcii grafice în „Advanced Features” găsiți unele opțiuni cu ajutorul cărora puteți accelera jocurile 3D. La punctul „General” realizați acordul fin dintre placa de bază și placa grafică. Aici puteți dezactiva modul AGP dacă apar probleme sau, în



Driverele și meniurile acestora sunt arme puternice în lupta împotriva calității proaste a imaginii și a jocurilor lente.

cazul plăcilor de bază cu chipset VIA, utilizați modul de compatibilitate. În acest caz însă, „Refresh Optimization” trebuie să fie dezactivat („Disabled”).

Trucul nr. 4 Setări 3D

La setările 3D vă recomandăm două alternative: o redare

optimizată în 16 biți cu anti-aliasing sau procesare cu 32 biți fără anti-aliasing. Dacă nu vă place aspectul plin de pixeli, alegeți varianta 1. Pentru a spori calitatea imaginii în modul cu 16 biți setați „3D Filter Quality” pe „High” și modificați „Alpha Blending” spre „Sharper”. Acum mai puteți alege dintre 2X sau 4X anti-aliasing. La

anti-aliasing dublu setați valoarea Level of Detail (LOD) pe -0,75, la 4X anti-aliasing valoarea trebuie să fie la -1,75. Pentru rezoluții mari și o adâncime de culori de 32 biți setați pe „Automatic” la punctele „3D-Filter” și „Alpha Blending”. Setarea LOD rămâne la -0,25.

Trucul nr. 5 Suport CPU

În jocurile Direct3D puteți activa opțiunea „Geometry Assist”. Astfel pot fi exploatate unele optimizări pentru extensii de procesor 3DNow! (AMD Athlon și Duron) sau SSE (Intel Celeron 2, Pentium III). Pentru a le testa, setați aceste opțiuni pe „enabled” și verificați dacă jocurile dvs. Direct3D au devenit mai rapide.

Trucul nr. 6 Anti-aliasing prin buton

Prin comutatorul anti-aliasing puteți activa și dezactiva comod netezirea canturilor în oricare joc. Puteți constata cel mai simplu dacă acest feature merită sau nu activat, având în vedere calitatea grafică și viteza.

Trucul nr. 7 Optimizare Q3

În meniul „OpenGL/Glide” mai găsiți două opțiuni interesante. Setați „Legacy Texture Compression” pe „Enable”. Astfel veți putea selecta în toate jocurile bazate pe engine-ul Q3 (*Heavy Metal F.A.K.K. 2*, *Star Trek: Voyager - Elite Force*) texturile comprimate. Pentru jocuri cu Glide, care permit



COUNTER-STRIKE Pentru a putea exploata cu adevărat modul Half-Life pe plăcile Voodoo, utilizați driverul WickedGL de pe www.wicked3d.com. După înregistrare veți primi un link de download prin E-mail.



Orice alte jocuri produse de HAVAS, ACTIVISION, EIDOS, MIDAS, SSI, INFOGRAMS, HASBRO, INTERPLAY și EA, LEARNING COMPANY le puteți găsi la cel mai bun preț!
MONOSIT srl Splaiul Unirii 4, bl. B3, Sc. 2, ap. 10, BUCUREȘTI,
tel. 01-3302375, 3306352, fax. 01-3306351, e-mail: monosit@rdsnet.ro

Cu Trucul nr. 9 al nostru puteți juca Need For Speed: Porsche și în 32 biți adâncime de culoare.

doar procesarea în 16 biți adâncime de culoare puteți utiliza opțiunea „Rendering Color Depth”. Acesta impune în jocuri adâncimea de culori de 32 biți.

Trucul nr. 8 Driver affairs

Partea OpenGL a noului driver Voodoo5 a dus de mai multe ori la căderi de sistem la *Heavy Metal F.A.K.K. 2* la rezoluții mari și 32 biți adâncime de culori. Cu toate acestea, 3dfx a îmbunătățit performanța generală a jocurilor la anti-aliasingul activat.

În domeniul anti-aliasing 3dfx rămâne deocamdată imbatabil. Pentru jocurile OpenGL vă recomandăm driverul WickedGL (www.wicked3d.com); vezi Voodoo3, Trucul nr. 6.

În *Counter-Strike* am avut rezultate bune cu acest driver îmbunătățit, dar pentru jocurile cu engine Q3 nu este recomandabil.

Trucul nr. 9 F.A.K.K. 2

Heavy Metal F.A.K.K. 2 poate fi accelerat în plus prin texturile compimate. Deschideți consola cu „~”(activați-o înainte în opțiunile grafice), bateți apoi „r_ext_compress_textures 1” și apăsați tasta ENTER. Astfel veți obține un plus de performanță mai ales în rezoluțiile mai mari sau la 32 biți, deoarece acum datele texturilor sunt mai mici și nu mai necesită un transfer mare.



■ BINE RĂCIT
Puteți proteja de supraîncălzire prin coolere active toate plăcile Voodoo, mai ales dacă le-ați supratăcut.

Trucul nr. 9 Need for Speed: Porsche

Pentru a putea savura *Need for Speed: Porsche* și într-o adâncime de culori de 32 biți, trebuie să deschideți Registry Editor-ul („Start” - „Run” - „Regedit.exe”). Intrați apoi în [HKEY_LOCAL_MACHINE \Software\Electronic Arts \ Need For Speed - Porsche Unleashed] și căutați „Trash Driver”. Dacă acesta există deja, modificați-i valoarea la „dx7”. Dacă nu există, creați-l sub acest nume și schimbați apoi valoarea.

Trucul nr. 10 Flight Simulator 2000

Pentru a putea savura și în

înălțimile văzduhului libertatea de canturi, trebuie să modificați fișierul „fs2000.cfg” din folderul în care a fost instalat. Deschideți fișierul cu Notepad-ul și căutați alineatul „[Display]”. În această porțiune adăugați un rând cu următorul conținut: „Pageflip=1”. Acum salvați fișierul și îndată veți putea utiliza și softul de operare 3dfx, pentru a vă putea lua zborul lăsând canturile la sol.

Bernd Holtmann
Andrei Ritok-Schotsch

Și tu meriți

Concurs la pagina 21



Legislația 2000

imunitate!

www.ieru.ro

Cei patru fantastici ai lui Intel

După mai multe întârzieri, Intel ne prezintă mult așteptatul Pentium 4. Prin arhitectura sa optimizată, acesta ține să atingă frecvențe de tact mai ridicate decât concurentul de chip-uri AMD. Își va ține P4 promisiunea?

■ NOU-NOUT

Oare noua arhitectură de procesor a lui P4 va face ceea ce ne promite Intel? În următoarele patru pagini căutăm răspunsul.

Ce știe Pentium 4?

GLOSAR

- **CPU**
Central Processing Unit: procesorul principal
- **DDR-SDRAM**
Memorie Double Data Rate: transferă dublul de pachete de date pe un singur ciclu
- **Chipset**
Se încorporează în plăcile de bază, face legătura dintre componentele esențiale, ca procesorul principal, memoria și plăcile PCI.
- **FSB**
Front Side Bus: legătură de date dintre procesorul principal și Northbridge.

Oare noul Pentium 4 de la Intel este într-adevăr un gigant? Am testat procesorul pentru dumneavoastră.

Gigantul producător de proce-soare, Intel, a reușit în cele din urmă să scoată pe piață Pentium 4, încă înainte de finele anului 2000. Am achiziționat un sistem de testare cu incredibili 1.500 Megahertzi și vă spunem dacă achiziția merită sau e mai bine să puneți banii deoparte.

După nenumărate amânări și rateuri, la sfârșitul lui noiembrie 2000, Intel a reușit să prezinte în fața lumii noul său procesor Pentium 4. Acesta se lansează din start cu două versiuni, cu 1,4 GHz (1.400 MHz), respectiv 1,5 GHz. Atelierele de chip-uri din California anunță o nouă generație de procesoare, optimizată pentru frecvențe ridicate de tact. Din acest motiv, procesorul a suferit unele modificări față de precursorii săi. Condițiile în care procesorul debutant pășește pe scena lansării sunt cu totul speciale. Cine crede că ar putea introduce noul procesor într-un PC vechi va fi dezamăgit. Cei interesați nu numai că vor trebui să investească banii în noul procesor, ci și în placa de bază, memorie, cooler, sursă și carcasă. Pe scurt, upgraderii pot să-și ia de pe acum adio de la P4, ca și clienții cu portofel subțire. Printre modificările pe care le-a adus Intel la P4 se numără și o sursă nouă (12 volți, 52 amperi), care se leagă în trei puncte cu placa de bază, pentru

Problema Voodoo

Datorită chipset-ului Intel850, sistemele complete de P4 nu se descurcă cu plăcile grafice Voodoo3 și Voodoo5-5500. Motivul este alimentarea cu energia electrică; chipset-ul nu poate livra decât 1,5 volți, în timp ce plăcile grafice nu lucrează decât pe un slot AGP cu alimentare de 3,3 V. Astfel, se poate întâmpla ca persoanele care achiziționează un sistem P4 ieftin să fie foarte surprinse când încearcă să introducă în sistem vechea placă Voodoo3 sau nou-nouța placă Voodoo5 5500. La plăcile grafice cu alimentare de 3,3 volți porțiunea liberă a slot-ului AGP este în altă parte decât la plăcile grafice cu 1,5 volți. Astfel, Voodoo 3 și Voodoo 5 nu se potrivesc în slot-ul AGP. Momentan, nu se prevede nici o soluție pentru această problemă.

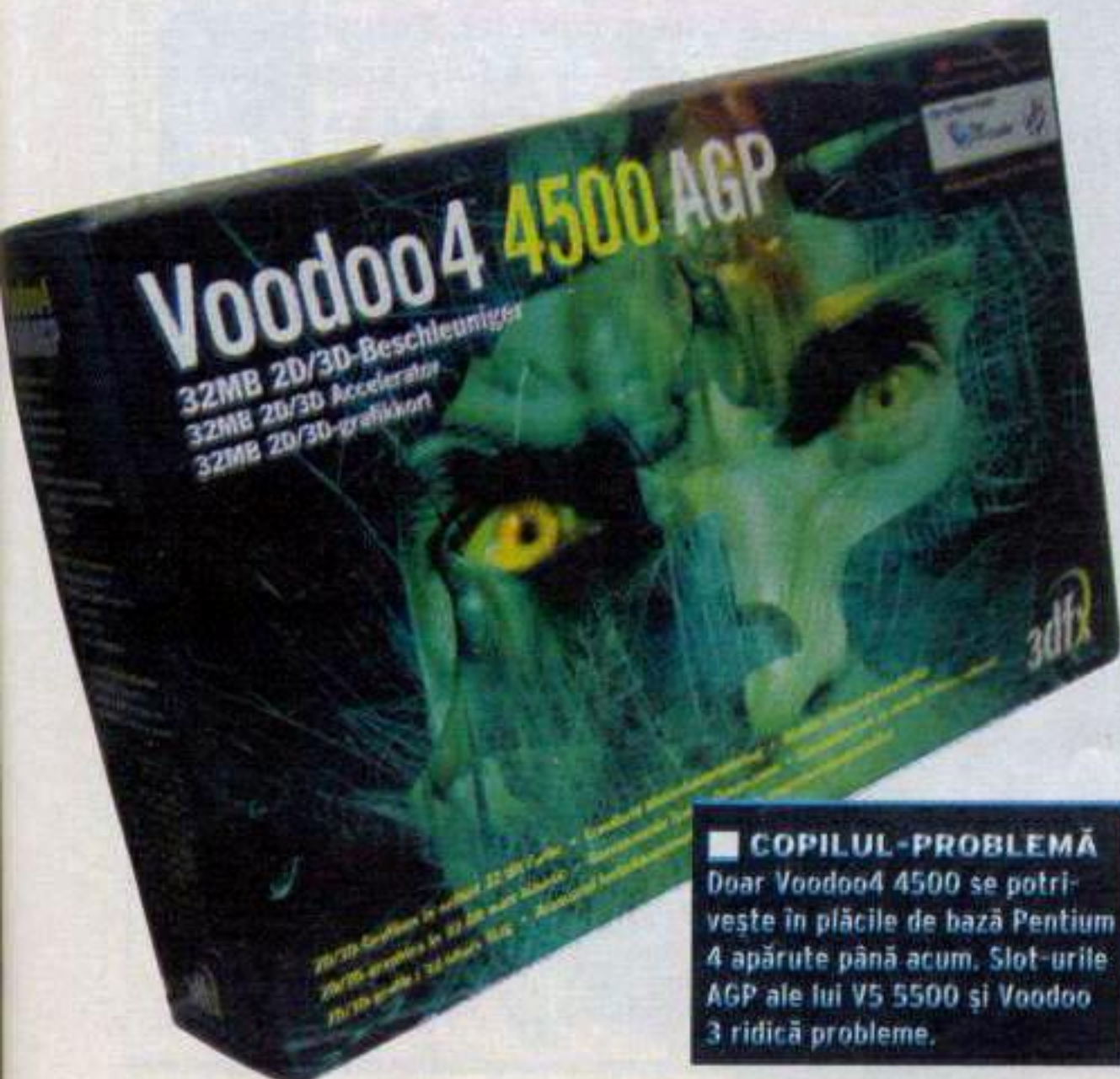


a asigura tuturor componentelor suficientă energie electrică. De asemenea, în comparație cu actualul standard ATX, și placa de bază a trebuit să sufere unele modificări. Deoarece P4 se încălzește foarte puternic, necesită o răcire activă mai puternică. Aceste coolere sunt prinse cu ajutorul a patru șuruburi direct de placa de bază și nu de procesor. De altfel, pe placa de bază lucrează un chipset Intel 850, care facilitează comunicarea P4 cu restul hardware-ului (memoria, plăci PCI, HDD etc.). Acesta permite Front Side Bus-ul de 400 MHz (200 MHz DDR) și suportul pentru RDRAM, precum și pentru rapidul standard HDD, ATA/100. Deoarece RDRAM-ul (memorie Rambus) este utilizat doar în perechi, transferul de memorie crește la P4 la

3,2 Gigabyte pe secundă. Am făcut testele pe un sistem cu un P4 1,5 GHz frecvență de tact, 128 Mbyte RDRAM (PC800) și cu o placă de bază Intel de referință.

Ca alternativă la chipset-ul Intel 850, operatorii de circuite din Taiwan de la VIA vor să scoată în curând pe piață un chipset P4 propriu, care va lucra cu memorie DDR.

Pentru a atinge pe cât posibil frecvențe cât mai înalte de tact, Intel a dezvoltat pentru P4 un nou pipeline de procesare, care prezintă 20 de trepte. Chiar dacă alte procesoare nu pot ține pasul cu o asemenea dimensiune a benzii de procesare, această inovație își are și ea dezavantajele ei. Datorită unor dependențe de comenzi sau a unei comenzi de săritură, pipeline-ul poate rula și în gol, iar în acest caz



Intel și procesoarele sale

Pentru a putea compara Pentium 4 cu precursorii lui, am listat caracteristicile ultimilor trei procesoare Intel.

CPU	PENTIUM III	CELERON	PENTIUM 4
Total On Chip Cache	288 Kilobyte	192 Kilobyte	Ca. 350 Kilobyte
Mărime L2 Cache	256 Kilobyte	128 Kilobyte	256 Kilobyte
Bus L2 Cache	256 Bit	256 Bit	256 Bit
Cache de comenzi L1	16 Kilobyte	16 Kilobyte	12K mOps (Trace Cache)
Cache de date L1	16 Kilobyte	16 Kilobyte	8 Kilobyte
Tensiune	1,7 V	1,5 V	1,7 V
Tranzistoare	37 Milioane	25 Milioane	42 Milioane
Dimensiune	120 mm ²	100 mm ²	217 mm ²
FSB	100, 133 MHz	66 MHz	100 MHz QDR
Frecvența de tact	600-1.000 MHz	566-766 MHz	1.400-1.500 MHz
Procesul tehnologic	0,18	0,18	0,18
Interfață	Socket 370	Socket 370	Socket 423

GLOSAR

- **MMX**
Multimedia Extension: extensie de comenzi ale Pentium I de la Intel, care accelerează aplicațiile multimedia, precursorul lui SSE
- **ISSE**
Internet Streaming SIMD Extension (Single Instruction Multiple Data): un set suplimentar de comenzi al procesoarelor Intel
- **SSE2**
Set de operațiuni suplimentare a lui P4 de la Intel
- **Mainboard**
Placă de bază, la care se cuplează întregul hardware al unui PC
- **Northbridge**
Porțiune a chipset-ului plăcii de bază, care leagă procesorul principal cu memoria sistemului și cu Southbridge
- **Southbridge**
Porțiune a chipset-ului plăcii de bază, care mijlocește datele dintre Bus-ul PCI, Northbridge și controler IDE

devine mai de grabă un obstacol. Un exemplu: operațiunea 1 este gonită prin pipeline-ul de procesare, iar operațiunea 2 care urmează necesită pentru demarare rezultatele operațiunii 1. Aici survine o problemă: operațiunea 2 trebuie să aștepte până când operațiunea 1 a străbătut pipeline-ul de 20 de trepte. Cu un Branch Prediction îmbunătățit și un engine suplimentar de comenzi, Intel dorește să înlăture acest handicap. Intel a modificat și sistemul de bus dintre memorie și P4. Aceasta lucrează la 100 MHz, multiplicați de patru ori cu procedeul Quad Pumped System Bus. Prin urmare, Front Side Bus-ul lui P4 lucrează la 400 MHz.

Împreună cu primul Pentium a sosit și prima extensie multimedia a lui Intel, numită MMX. Aceasta cuprindea atunci încă 57 de comenzi de procesor suplimentare, pentru a accelera aplicațiile multimedia și jocurile. Apoi, o dată cu Pentium III, a sosit și urmașul lui MMX, numit SSE, care pune la dispoziția procesorului încă 70 de comenzi suplimentare. Pentru P4 s-au îmbunătățit și extensiile de procesor ale lui P III. Noul SSE2 cuprinde acum 144 de comenzi, care asigură un plus de accelerație mai ales aplicațiilor optimizate. Programele optimizate pentru SSE2 vor lucra de două până la de trei ori mai rapid pe un P4 decât pe un Pentium III. Recent apărutul DirectX 8.0 sprijină deja noua extensie de

procesor a lui Intel.

În jocuri însă are o importanță mare calculul în virgulă mobilă. În Benchmark-urile noastre, P4 nu a reușit să-și adjudece coroana de lauri, deoarece unitatea responsabilă de procesare (Floating Point Unit, FPU) este aceeași cu cea a lui Pentium III. A fost doar optimizată pentru a rula și la frecvențe mai mari de tact. În primul trimestru al lui 2001, Intel dorește să scoate Pentium 4 și într-o versiune de 1,3 GHz pe piață. Nu ne putem însă aștepta ca prețul piperat al noului procesor să coboare. Distribuitorul de computere Dell oferă deja primele PC-uri cu P4 spre vânzare. Cel mai mic sistem costă 1.541 \$ și oferă, pe lângă procesorul de 1,4 GHz, 128 Mbyte memorie Rambus și doar o placă grafică învechită TNT2. Pentru un calculator fără monitor, suma este foarte mare, mai ales dacă ținem cont de faptul că mai trebuie neapărat investit și într-o placă grafică care să poată ține pasul cu frecvența ridicată de tact a procesorului. Pentru un sistem de jucător profesionist la Del trebuie să plătiți nu mai puțin de 2.650 \$. În schimb, veți primi un P4 cu 256 Mbyte RDRAM, GeForce2 Ultra și alte accesorii. Prin urmare, în raportul preț - performanță Intel e în urma sistemelor bazate pe procesoarele AMD (Athlon și Duron). Ca să nu mai spunem că socket-ul 423 al lui P4 va ieși din modă spre sfârșitul lui 2001.

■ PUR ȘI SIMPLU URIAȘ

Din cauza dimensiunii și greutății cooler-ului lui Pentium 4, Intel a trebuit să adapteze designul plăcii de bază. Cooler-ul este fixat direct pe placa de bază.



OPINII

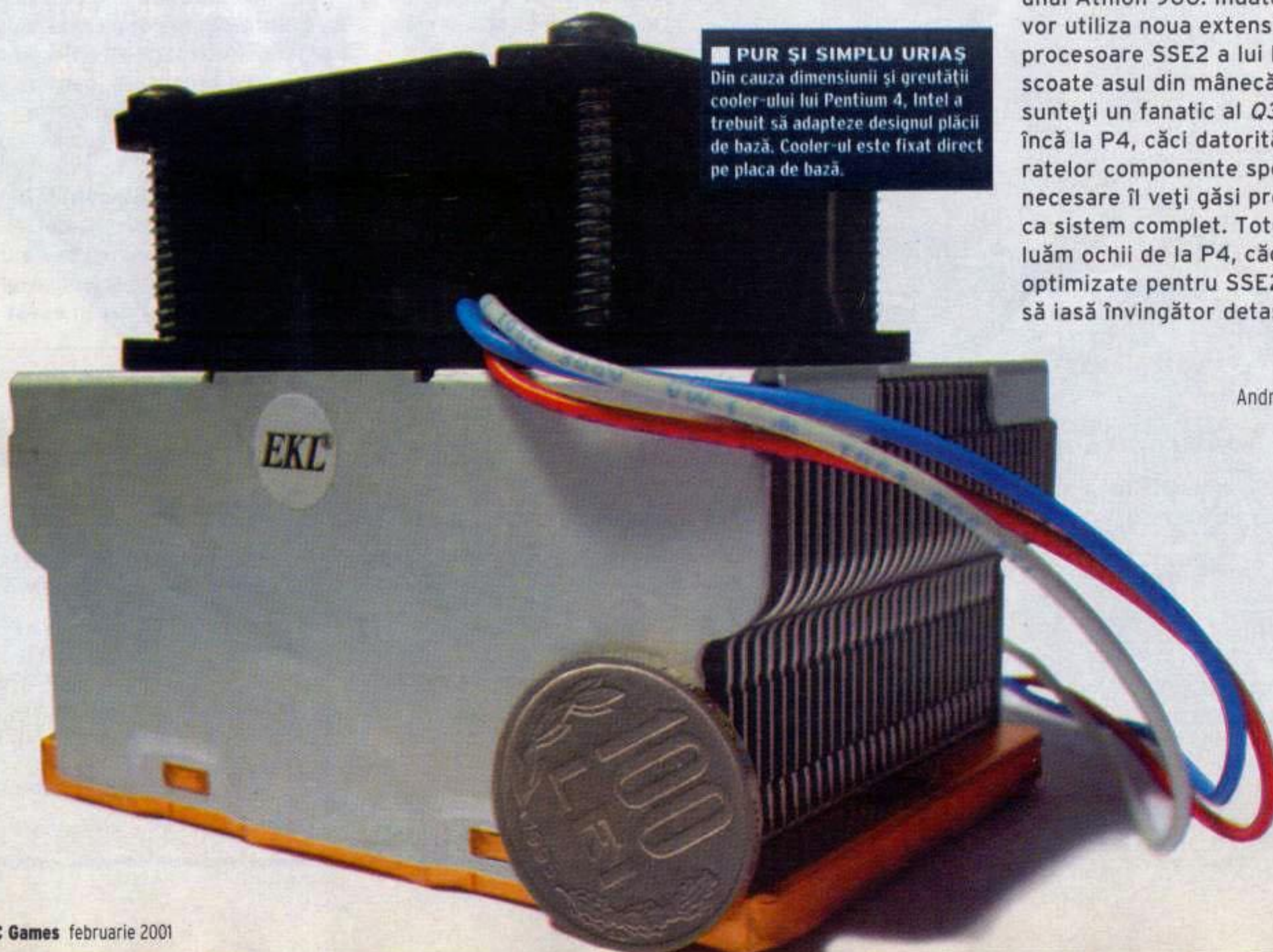
P4 pierde teren față de Athlon. Programele optimizate ar schimba însă acest fapt.

Bernd Holtmann

Cine cumpără imediat după lansare un P4, probabil îi prisosesc banii. Ceea ce Intel dorește să vândă, dacă ținem cont de benchmark-uri, nu este deloc recomandabil pentru jucători. Mai aveți puținică răbdare, cel puțin până apar primele jocuri optimizate pentru SSE2. Abia atunci va putea profita Pentium 4 de noua sa arhitectură.

Pe piață se va lansa atunci o versiune miniaturizată a lui P4 (codename „Northwood”), care pornește de la 2 GHz. În benchmark-ul cu Q3, P4, cu cele 150 de imagini pe secundă, a câștigat într-adevăr toate premiile; pentru comparație, în *Heavy Metal F.A.K.K. 2* a ajuns doar la 94, respectiv 89 de imagini pe secundă (16 Biți). Faptul este într-adevăr surprinzător, căci ambele jocuri se bazează pe același engine 3D. În *Unreal Tournament* (Direct3D) P4 a fost bătut de un Athlon 1,2 GHz cu un GeForce2 Ultra. Pe baza unor benchmark-uri care nu se bazuau pe jocuri, am constatat că calculul în virgulă mobilă, des utilizată în jocuri, se află uneori sub valorile unui Athlon 900. Îndată ce jocurile vor utiliza noua extensie de procesoare SSE2 a lui Intel, P4 va scoate asul din mânecă. Chiar dacă sunteți un fanatic al Q3, nu apelați încă la P4, căci datorită nenumăratelor componente specializate necesare îl veți găsi probabil doar ca sistem complet. Totuși, nu ne luăm ochii de la P4, căci la jocurile optimizate pentru SSE2 s-ar putea să iasă învingător detașat.

Bernd Holtmann
Andrei Ritok-Schotsch



1 850 Northbridge:

chipset-ul vine direct de la Intel, nu suportă însă decât memoria Rambus scumpă.

Northbridge-ul acestuia se ascunde sub un imens cooler pasiv și leagă procesorul principal cu memoria sistemului și cu Southbridge.



2 Prin aceste patru

găuri se fixează masivul cooler al lui P4 pe placa de bază. Până la ora actuală, coolerele procesoarelor pe socket au fost fixate doar de socket.



3 Pentium 4: pe cei

217 milimetri pătrați, Pentium 4 găzduiește 42 milioane de tranzistoare. În viitor, Intel dorește să realizeze core-ul prin procesul tehnologic mai suplu de 130 nanometri. Atunci probabil va apărea și o formă arhitecturală nouă pentru socket.



4 Chipset-ul 850

de la Intel nu sprijină decât modulele de memorie RDRAM. Din acest motiv, modulele de memorie nu se vindeau decât împreună cu procesorul. Când VIA va scoate primele chipset-uri pentru memorie DDR, această situație se va schimba.



5 I850 Southbrid-

ge: Input/Output Controller Hub 2 se încorporează deja pe majoritatea plăcilor de bază i815. Datorită unor probleme, Southbridge-ul a încetinit lansarea lui P4. Aceasta intermediază datele dintre Bus-ul PCI, Northbridge și controller IDE.



Testul Direct3D

Unreal Tournament desparte grâul de neghină în testul nostru Direct3D. Athlon 1.200 se apropie extrem de puternic de P4.

UT 4.32, Direct3D (benchmark.dem)



Athlonul de 1.2 GHz învinge, fiind urmat de Pentium 4. În rezoluțiile mari și adâncime de culoare de 32 biți Voodoo 5 regresează. Settings: Win98 SE, 120 MB RAM (PIII/4: RDRAM, Athlon: SDR/DDR SDRAM), Detonator 6.27.

P4 în comparația OpenGL

Ca benchmark de OpenGL am ales Q3A. Ca placă grafică am ales de asemenea GeForce2 Ultra și Voodoo5 5500.

Q3A 1.17, OpenGL (Quaver.dm3)



Singura victorie în teste pentru Pentium 4. Acesta își adjudecă un avantaj de 10 procente în fața lui Athlon. Settings: Win98 SE, 120 MB RAM (PIII/4: RDRAM, Athlon: SDR/DDR SDRAM), Detonator 6.27.

Lucrurile bune sunt întotdeauna trei la număr

După ce Ati a scos în comerț două plăci grafice Radeon, iată că vine și versiunea SDR-SDRAM cu 32 Mbyte

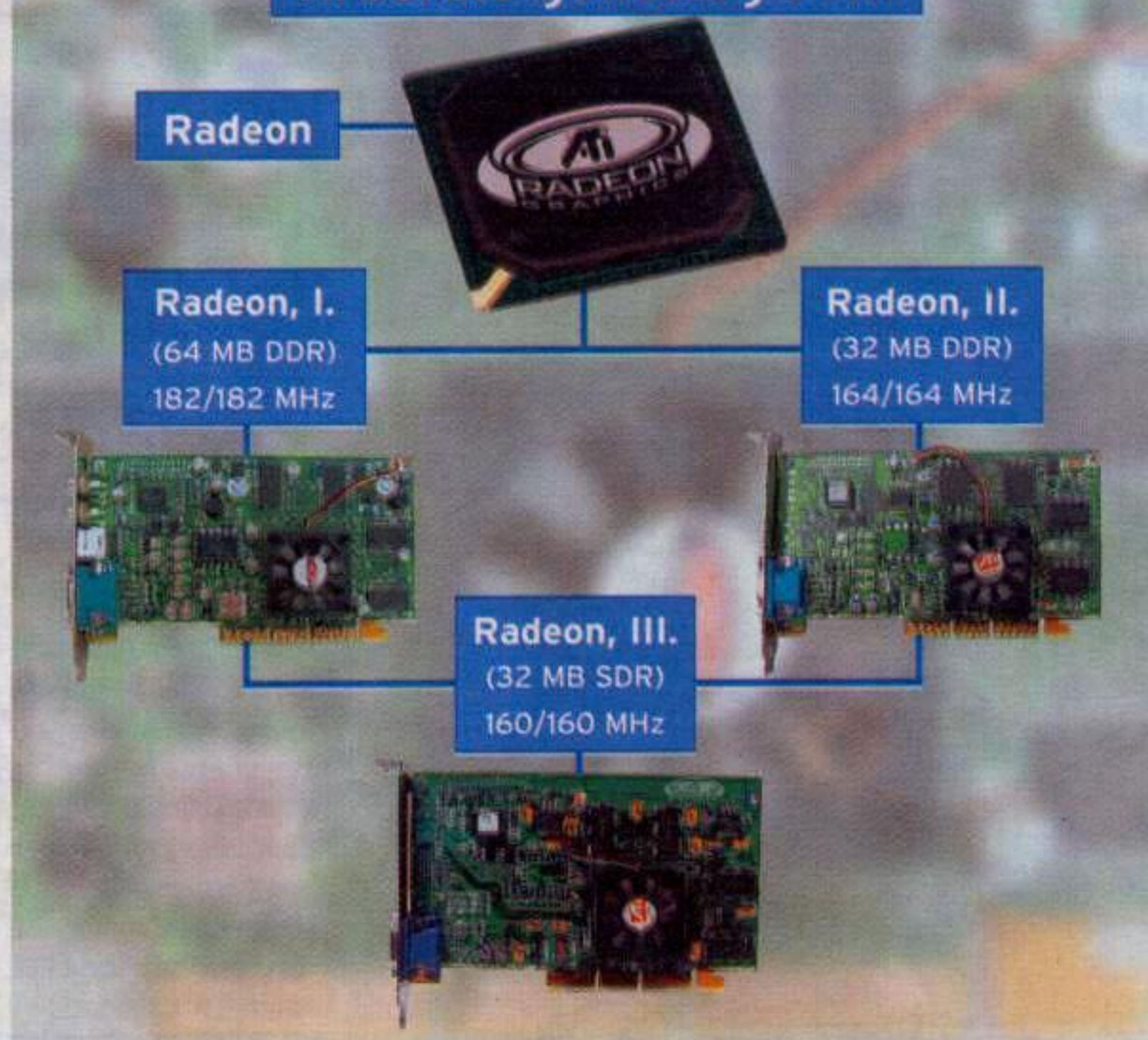
FACTS

■ PRODUS Radeon 32 MB SDR ■ CATEGORIE Placă grafică ■ PRODUCĂTOR Ati ■ PREȚ Ca. 220\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja

PE SCURT

- chip Radeon complet
- SDRAM simplu (Single Data Rate)
- calitate 16 biți slabă
- redare în 32 biți rapidă
- recomandare la CPU până la 800 MHz
- monitor potrivit 17-19"

Arborele genealogic Ati



RUDENIE PLACATĂ Cele trei plăci Radeon de la Ati se bazează toate pe același chip cu frecvențe de tact puțin variate, în jurul căruia se assemblează tipuri diferite de memorie.

După cele două versiuni Radeon cu memorie de tipul Double Data Rate (DDR), Ati livrează acum și un Radeon cu 32 MB Single Data Rate RAM. Am examinat cu atenție cablajul imprimat al concurentului lui GeForce2 MX.

Ati nu o duce prea ușor în zilele astea. La începutul anului trecut era încă lider incontestabil al pieței, cu cifre de afaceri mult ridicate, dar acum situația s-a inversat complet. Modificările balanței au favorizat poziția lui Nvidia. Potrivit sondajelor proprii de la Nvidia, Ati și-a pierdut poziția de lider pe piață. Și iată că vine un produs care vrea să împiedice ascensiunea plăcii de succes MX a rivalului. La urma urmei, Radeon 32 SDR dispune de un chip Radeon complet dotat, care poate reproduce două puncte de imagine cu câte trei texturi montate pe un ciclu (MX: doar doi pixeli dublu texturați). Acestuia i se alătură o unitate geometrică performantă și o tehnologie economică de memorie pentru administrarea informațiilor de profunzime. Prețul lui Radeon însă este ridicat la 220\$. Asta înseamnă

cu 25% mai mult decât al unei plăci MX obișnuite, adică condiții nu tocmai bune pentru o confruntare liberă cu adversarul de la Nvidia. În testul practic, Radeon 32 SDR confirmă avantajele și dezavantajele celor doi frați mai mari. Din cauza

arhitecturii, redarea în 16 biți adâncime de culori este de la chip-ul Rage128 încoace destul de nefericită; în schimb, la trecerea la 32 biți păstrează o rezoluție de 1.024x768 și pierde comparativ doar puțin din performanță. Înainte de toate, la jocurile Direct3D seria Radeon impresionează. Se pare că aici driverul plăcii grafice lucrează bine. În schimb, interfața OpenGL nu este tocmai cel mai tare atu Ati, aici nefăcând o excepție nici Radeon 32 SDR. În comparația directă cu un GeForce2 MX normal Radeon rămâne constant în urmă și nu reușește să revină decât la o rezoluție de 1.280x1.024 cu 32 biți. Astfel, placa cu dotarea standard nu este o alternativă adevărată față de plăcile MX mai ieftine. Cu o răcire suplimentară și acțiuni directe de tuning, se poate însă reduce distanța față de concurența străină și față de cea din atelierul propriu.

■ PRODUCĂTOR Ati ■ PREȚ cca. 220\$
■ www.ati.com

■ DOTARE Satisfăcător
■ INOVAȚII Bune
■ PERFORMANȚE Bună

PUNCTAJ

83%

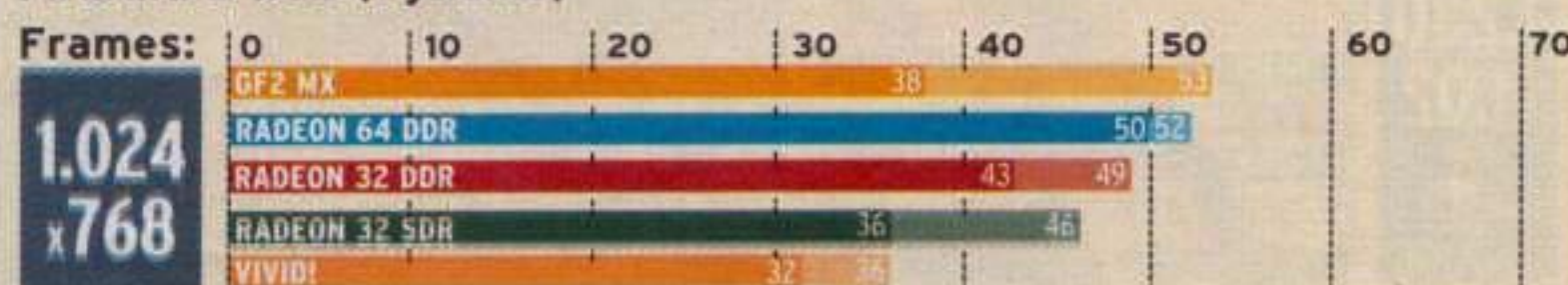
Ce știe micuța Radeon?

Am măsurat performanța candidatului de testare Radeon cu un PIII 750

UNREAL TOURNAMENT 4.28 (benchmark.dem)



F.A.K.K. 2 1.02 (vga.dm3)



SETTINGS: PIII 750, Asus P3B-F, MX: Detonator 6.31, Radeon: 3063

LEGENDĂ: UNREAL TOURNAMENT

La UT la 16 biți candidații se situează foarte apropiați, în 32 biți Vivid! iese prima din competiție. În F.A.K.K. 2 se impune dominanța seriei Radeon cu RAM DDR.

Însetați după drivere

În toată învâlmășeala plăcilor grafice și driverelor vă puteți pierde ușor orientarea. Cu Nvidia e altfel.

FACTS

■ PRODUS Detonator 3 ■ CATEGORIE Driver de referință ■ PRODUCĂTOR Nvidia ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja

GLOSAR

DRIVERE DE REFERINȚĂ

Driverul dezvoltat de producătorul chipului care se găsește pe placa dvs. grafică

DETONATOR

Driver de referință al atelierului de chipuri Nvidia; aplicabil la toate chipurile începând cu TNT2

SOFTWARE-DVD-PLAYER

Cu acesta și o unitate DVD puteți urmări filme DVD pe PC-ul dvs.



DRIVERE DE FIARE VECHI

Driverule vechi sunt ca niște cauciucuri roase - uneori trebuie pur și simplu schimbate. Pentru ca noul dvs. GeForce2 să nu fie încetinit în nici un fel, trebuie să încercați Detonator 3.

Faceți parte din acea categorie de jucători care nu caută permanent cea mai nouă versiune pentru placa grafică? Înseamnă că sunteți acel gen comod care nu-și face prea multe griji pentru hardware-ul său. În acest caz vă recomandăm să citiți articolul acesta și să cutezați să aruncați o privire și în acest domeniu.

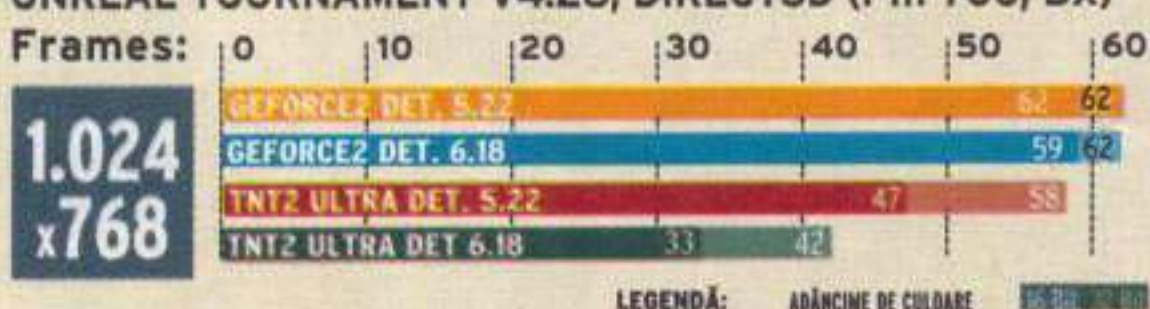
Performanțele

Care driver oferă cea mai bună performanță?

HEAVY METAL F.A.K.K. 2 V1.10, OPENGL (PIII 700, BX)



UNREAL TOURNAMENT V4.28, DIRECT3D (PIII 700, BX)



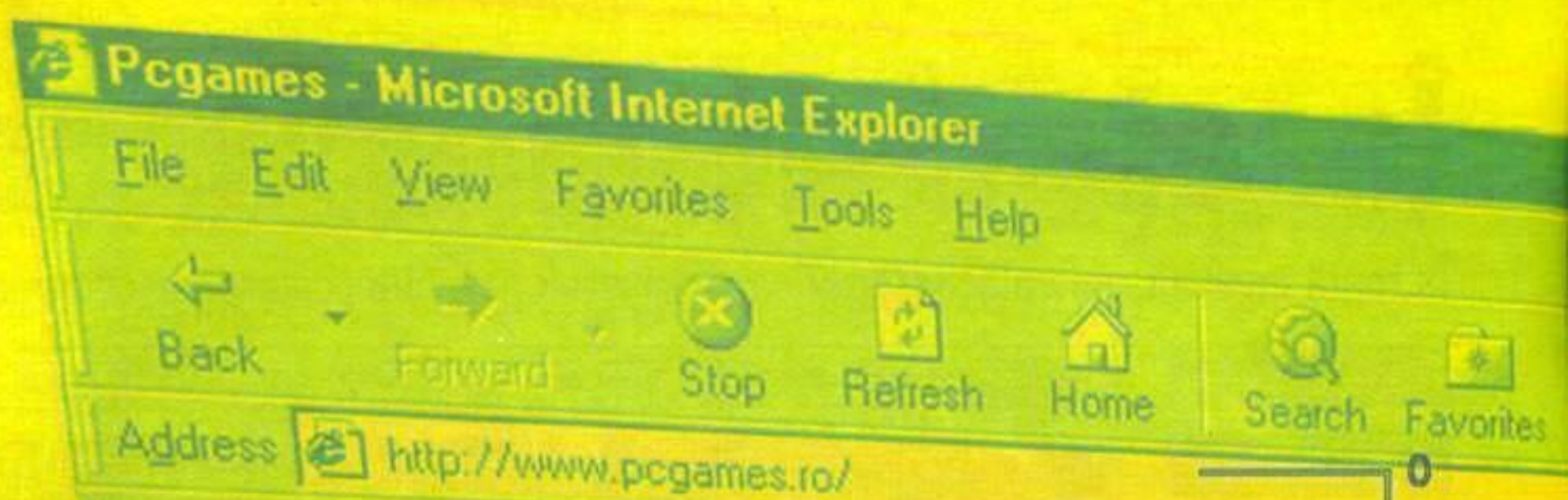
LEGENDĂ: ADÂNCIME DE CULOARE

Noua interfață și performanța mai ridicată sunt cele mai bune motive pentru a încerca noul Detonator 3.

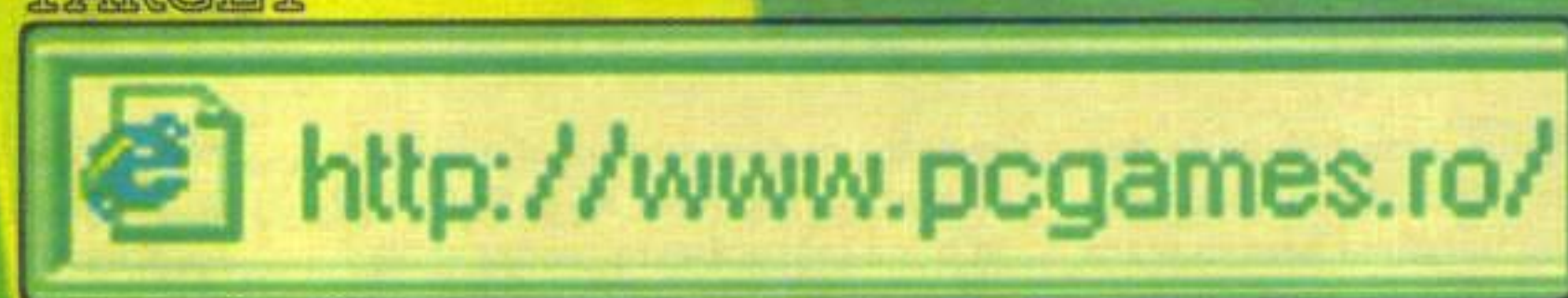
Pentru marele succes al plăcilor grafice GeForce256 și GeForce2 în bună măsură este responsabil și allround driverul de la Nvidia: Detonator-ul. Acesta conferă (începând cu TNT2) cele mai noi legături software ale plăcii cu sistemul dvs. de operare. Prin urmare, dacă dețineți o placă grafică bazată pe TNT sau pe GeForce, nu trebuie să căutați un driver special pentru placa dvs. grafică. Odată cu lansarea noului chip GeForce2 Ultra, la mijlocul lui August, Nvidia a lansat și așa numitul Detonator 3. Cu acesta crește performanța grafică la jocuri OpenGL ca *Star Trek Voyager: Elite Force* sau *Heavy Metal F.A.K.K. 2*. Însă și opțiunea Anti-Aliasing înfometată după performanță a fost optimizată, cu toate că din punct de vedere calitativ și al vitezei se află încă în spatele lui Voodoo5 (3dfx). După ce ați despachetat datele din secțiunea de patches a CD-ului nostru pe HDD deschideți Device Managerul Windows-ului. La proprietățile plăcii grafice selectați „Update Driver” și indicați apoi fișierele despachetate. După restart driverul

nou este instalat. Țineți cont de faptul că prin această manevră toate setările vor reveni la starea standard. De aceea trebuie să setați din nou refreshrate-ul și celelalte setări manual. Cu Tool-ul PowerStrip de pe CD-urile noastre acest lucru se face foarte simplu. Acesta vă permite și o supratactare a plăcii grafice și o decuplarea a sincronizării verticale pentru jocurile 3D. Posesorii de plăci TNT2 însă mai bine își iau gândul de la Detonator, căci acesta încetinește puternic placa grafică. Există și unele Software DVD Playere care nu suportă driverul nou și redau unele filme cu erori. Cu PowerDVD însă puteți decupla („Options - Video - Misc”) suportul Hardware al plăcii grafice. Astfel eroarea este eliminată. Dacă posedați o placă grafică bazată pe chipul GeForce (Erazor x, AGP V6800, Gladiac, V7700 etc.) Detonator 3 este obligatoriu - mai ales dacă doriți să vă supratactați placa grafică cu PowerStrip.

Bernd Holtmann
Andrei Ritok-Schotsch



TARGET



Print

STANCE 254m
OM 400x





■ ZORII UNEI NOI ERE GRAFICE

Datorită tehnologiei de rendering ameliorate, cu hardware-ul corespunzător pot fi generate efecte grafice la nivel de pixeli.

Totu-i altfel cu DirectX 8.0

Interfața de jocuri a ajuns la a opta versiune. Dar ce s-a schimbat?

FACTS

■ PRODUS DirectX 8.0 ■ CATEGORIE Interfață de jocuri ■ PRODUCĂTOR Microsoft ■ Inclus pe CD-revistă ■ TERMEN A apărut deja

PE SCURT

- O structură suplă
- Procesare grafică prelucrată
- DirectPlay Voice face posibilă transmiterea semnalului de voce prin Internet și rețea

DirectX vine de la Microsoft și este gratuit. Aproape fiecare joc apelează la ajutorul acestuia pentru a accesa placa grafică, placa de sunet și restul hardware-ului.

Dacă termenul nu vă spune prea multe, asta se datorează faptului că interfețele de jocuri lucrează mai mult în background. De fapt, de ce au nevoie jocurile de DirectX? DirectX constituie legătura dintre hardware-ul PC-ului dvs. (placă grafică, placă de sunet, joystick, volan etc.) și jocuri. Acesta adăpostește unele interfețe de programare (API-uri), care

funcționează ca intermediari între aceste două lumi. DirectX este dezvoltat sub tutela lui Microsoft, deoarece este parte componentă a sistemului de operare Windows. Pentru utilizatorul de PC nu se manifestă decât la instalarea unui joc, care datorită necesităților speciale nu se descurcă cu versiunea existentă a lui DirectX. Ce se schimbă însă cu instalarea noului pachet multimedia? După cum am spus deja, în operarea normală cu ferestre nu se constată nici o schimbare. Dacă însă deschideți fișierul „dxdiag.exe” din folderul „C:\Programs\DirectX”, veți recunoaște versiunea actuală după

diferitele componente actualizate. Putem constata o modificare a dimensiunii: programul este semnificativ mai mic, pentru ca hardware-ul să fie accesat mai rapid. Acest lucru este important mai ales pentru programatori (vezi chenarul special). Cea mai mare schimbare în DirectX 8.0 a fost operată în domeniul graficii și al sunetului. Din elementele DirectMusic și DirectSound a rezultat DirectX Audio. Programatorii de jocuri pot acum utiliza melodii în flexibilul format Midi, le pot mixa cu efecte de sunet și le pot adăuga efecte 3D. Programatorii aveau doar posibilități restrânse de acest gen în DirectX

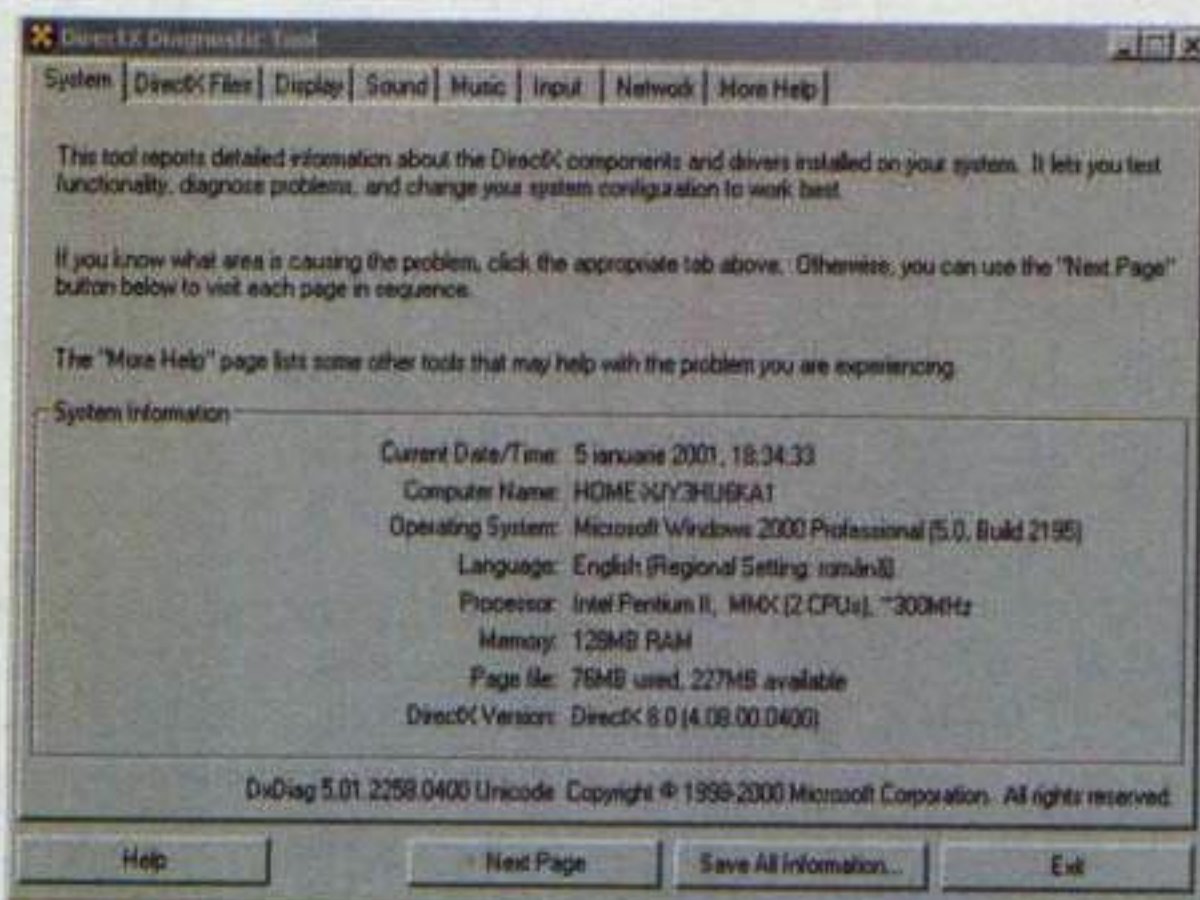
Premieră grafică

Procesarea grafică a fost simplificată și îmbunătățită. Cuvântul magic este Shader.

Shader înseamnă anumite algoritmi ale operațiunilor, cu ajutorul cărora efectele grafice pot fi procesate mult mai simplu. Se aseamănă cu extensiile MMX, 3DNow! și SSE. Din punctul de vedere al programatorului de jocuri, acestea prezintă avantajul de a se putea realiza efecte foarte diferite într-un timp foarte scurt. Cu ajutorul așa-numitelor Vertex Shader, se pot realiza animații de corp și de mimică facială, se poate realiza un schelet și se pot stabili posibilitățile de mișcare ale acestuia. Pixel Shader-ul în schimb se ocupă de procesarea pe bază de pixeli a efectelor multi-texturing anterioare. Pentru aceasta, chip-ul grafic utilizat trebuie să poată parcurge cel puțin șase operațiuni pentru punctele din imagine pe un ciclu de tact. Această caracteristică nu o au momentan decât GeForce2 GTS Pro și Ultra, precum și Radeon de la Ati. Plăcile cu chip-ul GeForce2 MX trebuie să se țină deoparte.



TE PRIVESC ÎN OCHI Prin așa-numitele Shader, DirectX 8.0 procesează date geometrice mai complexe, ca de exemplu animația feței personajelor din Unreal 2.



DETALII Datorită „dxdiag.exe”, puteți verifica fiecare componentă a versiunii dumneavoastră în DirectX.

Pixel și Vertex Shader vor fi suportate de plăcile grafice ale generației viitoare în mod hardware.

7.0. Grație noului Audio-Skripting, programatorii pot crea o întreagă dramaturgie sonoră, fără eforturi proprii de programare. Evenimentele din joc sunt atribuite elementelor acustice. Calea tehnologică spre obținerea unei muzici de joc similare coloanei sonore ale filmelor de cinema a fost creată prin DirectX 8.0. Microsoft și-a dat toată silința și pe frontul grafic, căci elementele odinioară separate, Direct3D și DirectDraw, lucrează acum împreună în DirectX Graphics. Prin Per Pixel Shader, procesarea graficii 3D a fost restructurată, astfel că producătorii de jocuri pot crea noi efecte bazate

Opinia unui programator

Programatorii se acomodează cu noul DirectX. Ne-am interesat și noi.



L-am întrebat despre DirectX 8.0 pe Carsten Orthbandt, director de dezvoltare de la atelierele de jocuri SEK.

[...] cele mai importante modificări privesc DirectGraphics (odinioară Direct3D/DirectDraw). API-ul pare acum mult mai bine gândit. Prin ridicarea gradului de abstracție, este posibilă accelerarea mai multor tehnologii prin suportul hardware. Printre acestea se numără Continuous Level Of Detail, Bone Animation, Vertex și Pixel Shader. Vertex Shader-urile permit programarea multor efecte geometrice direct pe placa grafică. Potențialul Pixel Shader-urilor se va demonstra cu adevărat abia după ce va fi disponibil și hardware-ul necesar care să suporte în întregime această funcție. Pixel Shader sunt singurele inovații care nu se pot emula prin software. Bumpmapping-ul este un fleac pentru Pixel Shader. Efectele mai interesante le vom vedea probabil anul viitor.

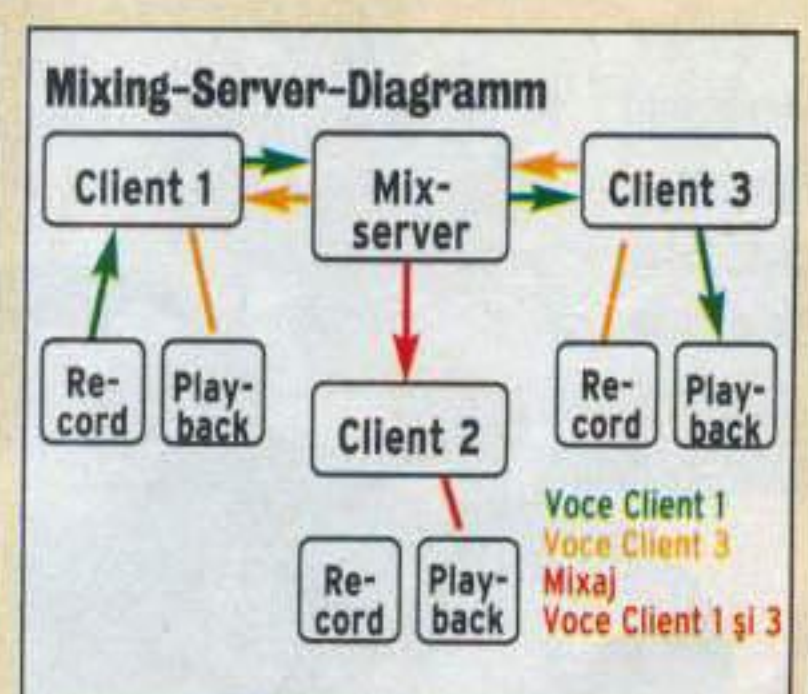
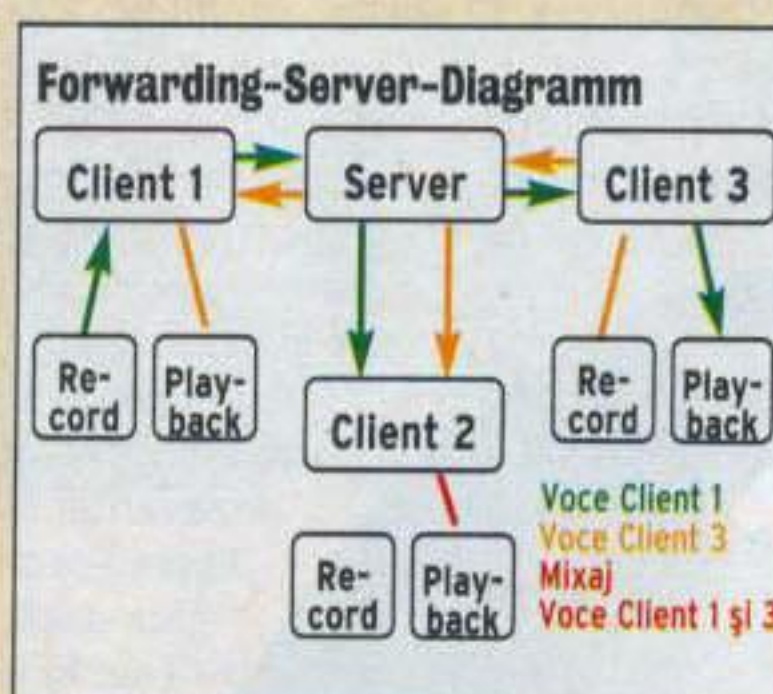
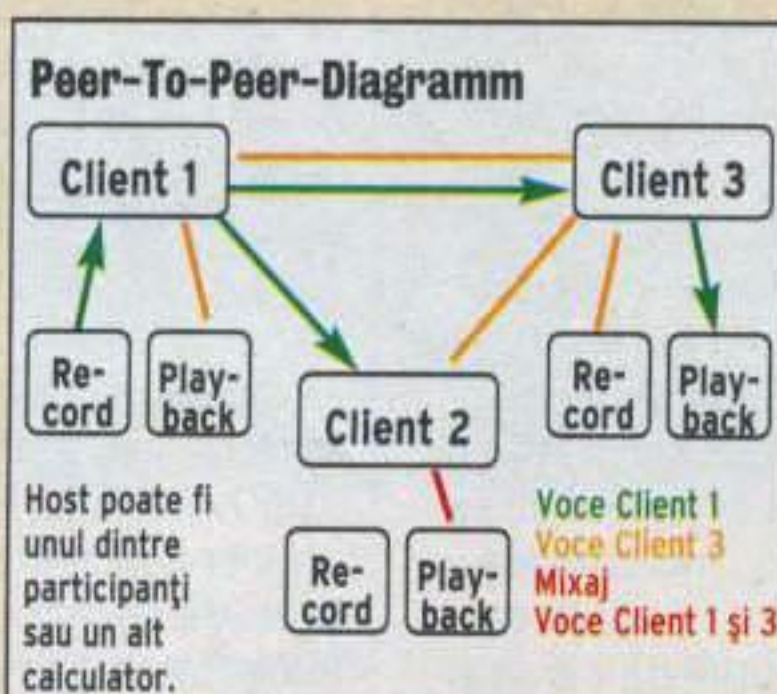
pe pixeli. În afară de acestea, inginerii hardware-urilor grafice pot realiza extensii ale comenzilor DirectX. Noi sunt și texturile 3D, ceața tridimensională sau efectele de lumină. Efectele luminescente controlate de T-Buffer-ul plăcilor 3dfx sunt acum realizabile și cu alte plăci grafice, grație lui DirectX 8.0. Cu suport de driver, cu acesta se procesează anti-aliasing, contrast de mișcare și efecte de profunzime. Pentru ca în jocuri să putem utiliza joystick-uri și volane, am avut până acum DirectInput. În versiunea nouă

nu numai că puteți combina accesoriile între ele, ci le puteți utiliza și independent de genul de joc. Dacă de pildă în *DS9: The Fallen* nu puteți renunța la pedala volanului dvs., aveți acum posibilitatea de a o utiliza pentru controlul armelor. Inovațiile grafice vor deveni interesante cel târziu o dată cu următoarea generație de plăci grafice. Deci dacă un joc nu cere neapărat DirectX 8.0, nu trebuie să-l instalați.

Bernd Holtmann
Andrei Ritok-Schotsch

Cum vă aduce DirectX vocea în joc

Tools precum Roger Wilco ne arată: puteți discuta prin Headset cu partenerii despre tactică sau vreme. DirectX suportă orice



TALK TO ME În DirectX 8.0, grație lui DirectPlay Voice puteți vorbi în jocuri cu adversarii sau coechipierii dvs. Pentru a găsi cel mai bun echilibru între calitatea sunetului și dimensiunea transferului, puteți alege din trei moduri diferite de transfer.

Cu noul DirectPlay Voice jucătorii pot conversa prin Internet sau în LAN cu ajutorul unui headset sau a unui microfon. Pentru a atinge o calitate cât mai bună a vocii și la PC-urile care au conexiune de Internet mai slabă (de exemplu modem analogic), DirectPlay Voice oferă trei posibilități diferite de a transmite datele printre diferiții participanți ai unui VoiceChat. La jocurile în rețea se recomandă modelul Peer-To-Peer, în care vocea este transmisă tuturor participanților. În modelul Mixing Server, un PC are rolul de punct colector pentru datele audio, prin care apoi diferitele informații audio ale participanților sunt transmise mai departe. În modul Forwarding

Server, DirectPlay Voice lucrează asemănător ca în modul Mixing Server, dar mixează vocile diferiților participanți. Vocile participanților B și C sunt astfel mixate într-un singur flux de date, care apoi este transmis participantului A. Se economisește astfel enorm din capacitatea de transfer, mai ales la conexiunile slabe de Internet. În jocuri de strategie sau de acțiune de tipul *Counter-Strike*, planificarea tactică organizată aduce un avantaj redutabil. Soluțiile de software externe, ca Roger Wilco et Co., devin astfel neinteresante, mulțumită lui DirectPlay Voice. Cu Game Voice, Microsoft pune de altfel la dispoziție și hardware-ul potrivit.

Mai multe conexiuni pentru mai mulți dolari



Placă de sunet allround **Guillemot Game Theater XP** și boxă de conexiuni

Game Theater XP este cel mai bun pachet dublu pe care și-l pot dori jucătorii PC cu pretenții mari legate de sunet.

Guillemot Game Theater XP constă dintr-o placă de sunet și o boxă externă pentru conexiuni. Pe placa de sunet lucrează performantul chip de sunet Crystal CS4639. Pe lângă acesta, mai găsiți două mufe analoge și digitale, pentru a putea conecta unități CV și DVD interne. Pe lângă DirectSound3D și A3D 1.0 placa are

EAX 2.0 și licența de la Dolby Laboratories. Grație acesteia, placa de sunet poate reda sunet AC3 (Dolby Digital). Cu Dolby Headphone acest lucru se poate face și pe căști normale. Rezultatul: cu DVD-ul, de exemplu, Matrix suna foarte bine. În continuare, veți putea conecta de placă cutia de metal inclusă în pachet, care asigură o multitudine

sistem Dolby Digital, atât cu jack de 3,5 mm, cât și cu mufe RCA. Mulțumită nenumăratelor extra-uri, placa de sunet nu are de ce să se ascundă în fața concurenței și prezintă valori de performanță bune. Concluzie: Game Theater XP este o soluție de conectare și de sunet foarte bună pentru jucătorii care nu au chef să meștească în spatele calculatorului. Trebuie însă avut în vedere faptul că pentru sunetul optim la PC mai aveți nevoie și de un sistem de boxe 5.1.



de posibilități de conectare. Pe lângă un HUB USB cu patru porturi, mufe de casă și microfon, intrare și ieșire digitală (optic și coaxial), pe carcasa robustă de metal mai găsiți un Gameport, mufe MIDI și toate cele cinci ieșiri necesare conectării unui

URECHI RĂSFĂTATE:

Cu Game Theater XP puteți asculta și cu boxe normale un sunet Dolby emulat. Mufele le găsiți pe boxa de conectări inclusă în pachet.

■ Producator Guillemot
■ Preț cca. 175 \$
■ WWW www.guillemot.com

■ DOTARE Foarte bună
■ INOVAȚII Foarte bună
■ PERFORMANȚĂ Bună

90%
PUNCTAJ

Chestii rotunde

Gravis Eliminator GamePad Pro un gamepad cu mâner sigur

În ciuda designului fabulos, **Eliminator Pro** este doar parțial recomandabil, fiind analogic.

Noul GamePad de la Gravis pare să fi absolvit mai multe școli de design, căci se așează perfect în palmă. Din punct de vedere tehnic, nu ne

putem plânge, căci pe lângă deja uzualul cablu USB, GamePad-ul mai dispune și de un ministick analogic și zece taste de foc, dintre care două sunt triggeri în partea frontală a GamePad-ului. Îndeosebi în jocurile de sport de tipul seriei FIFA sau NHL 2001, din cauza traseului lung al stick-ului analogic se constată un dezavantaj față de cele digitale.

Tasta Precision încorporată abia dacă ajută ceva în acest caz. În jocurile de curse și simulatoarele de zbor, produsul egalează însă repede acest dezavantaj. Ceea ce rămâne este un GamePad bine prelucrat, cu suficiente taste.



ERGONOMIC

Noul Hand Controller de la Gravis stă bine în mâini datorită liniilor sale rotunde.

■ Producator Gravis
■ Preț cca. 25 \$
■ WWW www.gravis.com

■ DOTARE Satisfăcătoare
■ INOVAȚII Bune
■ PERFORMANȚĂ Satisfăcătoare

PUNCTAJ

71%

Hot Stuff

FireStorm Dual Power GamePad

Pe lângă zece taste de foc, GamePad-ul ForceFeedback are încă două butoane pe partea inferioară. În timp ce degetele arătătoare se ocupă de aceste zece taste și cele două minijoystick-uri analogice, degetele mijlocii pot opera duo-ul alternativ de taste - neobișnuit, dar eficient, căci toate butoanele sunt ușor accesibile. FireStorm este bine prelucrat și reacționează cu precizie. Efectele de vibrație, cum e cazul la majoritatea pad-urilor ForceFeedback, sunt minore.

DECENT

Cu două motoare, FireStorm asigură efecte ForceFeedback.

■ PRODUCĂTOR Guillemot
■ Preț cca. 40 \$
■ WWW www.thrustmaster.com

■ DOTARE Foarte bună
■ INOVAȚII Bune
■ PERFORMANȚĂ Bună

PUNCTAJ

83%

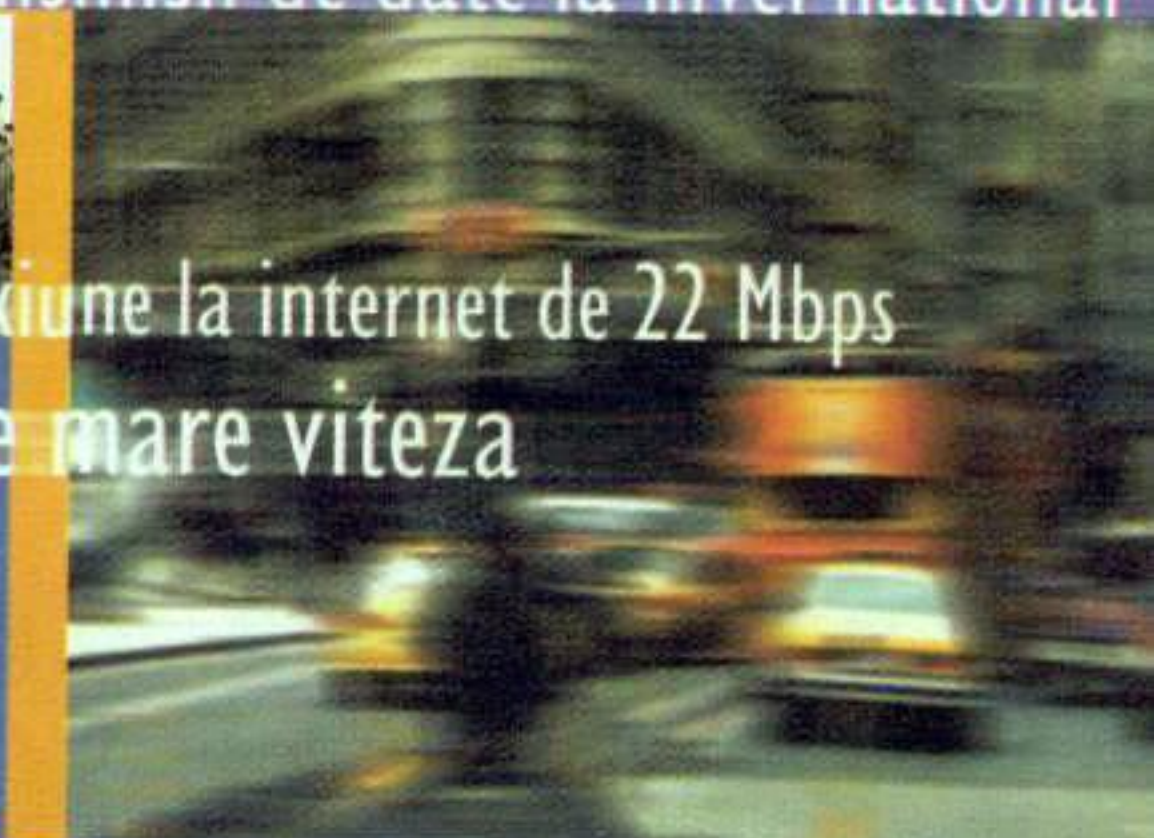


Furnizor de servicii internet si transmisii de date la nivel national



Conexiune la internet de 22 Mbps

Fluxuri digitale de mare viteza



Bucuresti:

Str. Sf. Vineri nr.25, bl.105C, parter
Tel: 01/ 301 08 50; Fax: 01/ 301 08 51
E-mail: office@rdsnet.ro
Web: <http://www.rdsnet.ro>

Brasov:

Str. N.D.Coclea nr.2A
Tel: 068/ 47 41 34; Fax: 068/ 47 41 34
E-mail: info@rdsbv.ro
Web: <http://www.rdsbv.ro>

Oradea:

Str. Independentei nr.24
Tel: 059/ 44 72 52; Fax: 059/ 44 72 52
E-mail: sales@rdsor.ro
Web: <http://www.rdsor.ro>



Romania Data Systems

Timisoara:

Calea Bogdanestilor nr.2
Tel: 056/ 29 45 10; Fax: 056/ 29 45 11
E-mail: office@rdstm.ro
Web: <http://www.rdstm.ro>

Cluj:

Str. Observatorului nr.5, bl.OS3, ap.57
Tel: 064/ 43 88 30; Fax: 064/ 43 86 46
E-mail: office@rdscj.ro
Web: <http://www.rdscj.ro>

Constanta:

Str. Stefan cel Mare nr.123, bl. R1, sc.A, ap.4
Tel: 041/ 63 99 29; Fax: 041/ 63 99 29
E-mail: office@rdset.ro
Web: <http://www.rdset.ro>

Craiova:

Calea Bucuresti, bl.17D, ap.13
Tel: 051/ 41 65 79; Fax: 051/ 41 65 79
E-mail: office@rdscv.ro

Iasi:

Str. Arcu nr.25 bl.Petru Rares, sc.D, ap.1
Tel: 032/ 11 63 00; Fax: 032/ 21 08 22
E-mail: office@rdsis.ro

Ploiesti:

Str. Ion Marinescu nr.12, bl.3351, ap.7B
Tel: 044/ 11 27 15; Fax: 044/ 11 27 15
E-mail: office@rdsnet.ro

Arad:

Piata Spitalului nr.2B, parter
Tel: 057/ 21 22 76; Fax: 057/ 21 22 76
E-mail: office@rdsnet.ro

Gunman



Un conflict tipic pentru lumea shooterelor 3D: ca erou singuratic vă luptați într-un mediu necunoscut cu nenumărați adversari și monștri, având de fiecare dată ca scop principal eliminarea răufăcătorului suprem.

Un 3D shooter palpitant și surprinzător care confirmă așteptările ridicate.

Control:
Controlul este liber configurabil din meniu.

- Necesar: Pentium 133, 24 MB RAM
- Recomandat: Pentium II 300, 64 MB RAM
- Suport 3D: Direct3D, OpenGL

Tomb Raider



Cei care o urăsc din tot sufletul pe Lara nu pot uita zâmbetul din cutremurătorul sfârșit al celei de-a patra părți. Faptul însă că s-au mai învinat o dată aventurile doamnei din pixeli sub această formă se datorează tocmai acestui final. Cel care încă nu deține cronicile Tomb Raider, o poate conduce pe Lara cu acest demo printr-un nivel.

Control:

Tastă	Acțiune
← → ↑ ↓	Sens de deplasare
Shift	Mers normal
Ctrl	Use
Page up	Perspectivă
Esc	Inventar
Delete	Evitare spre stânga
Page Down	Evitare spre dreapta

- Necesar: Pentium II 266, 32 MB RAM
- Recomandat: Pentium III 500, 64 MB RAM
- Suport 3D: Direct3D

Project I.G.I.



Intrați în rolul agentului David Jones și sustrageți un camion dintr-o bază militară! Cu toate că eroul dvs. este bine armat totuși e mai bine dacă atrageți mai puțină atenție. Se cere o acționare precaută, pentru a nu declanșa alarma - altfel Jones se trezește cu prea mulți soldați pe cap dintr-o dată. Poate veți găsi chiar și un computer cu care veți putea dezactiva camerele de siguranță. La capitolul Tips&Tricks din acest număr veți mai găsi și alte ajutoare pentru Project I.G.I.

Control:

Tastă	Acțiune
← → ↑ ↓	Deplasare
Ctrl dreapta	Îngenunchere/târâș
Numpad	Săritură
Mouse dreapta	Următoarea armă

- Necesar: Pentium II 300, 64 MB RAM
- Recomandat: Pentium III 500, 128 MB RAM
- Suport 3D: Direct3D

Cu *Sacrifice* Shiny Entertainment nu oferă doar un joc de strategie pretențios. Acesta convinge înainte de toate prin grafica sa grandioasă. Ca în *Populous - The Beginning* colectați cu vrăjitorul mana precum și suflete și convertiți cu ele creaturi pe care le trimiteți împotriva adeptilor zeilor inamici. Versiunea demo are un tutorial cuprinzător care explică controlul și modul de joc până în cel mai mic detaliu. În afară de acesta mai puteți juca și două misiuni ale campaniei.

Control:

În joc puteți activa în orice clipă un meniu apăsând tasta Esc. În rest jocul se controlează cu mouse-ul.

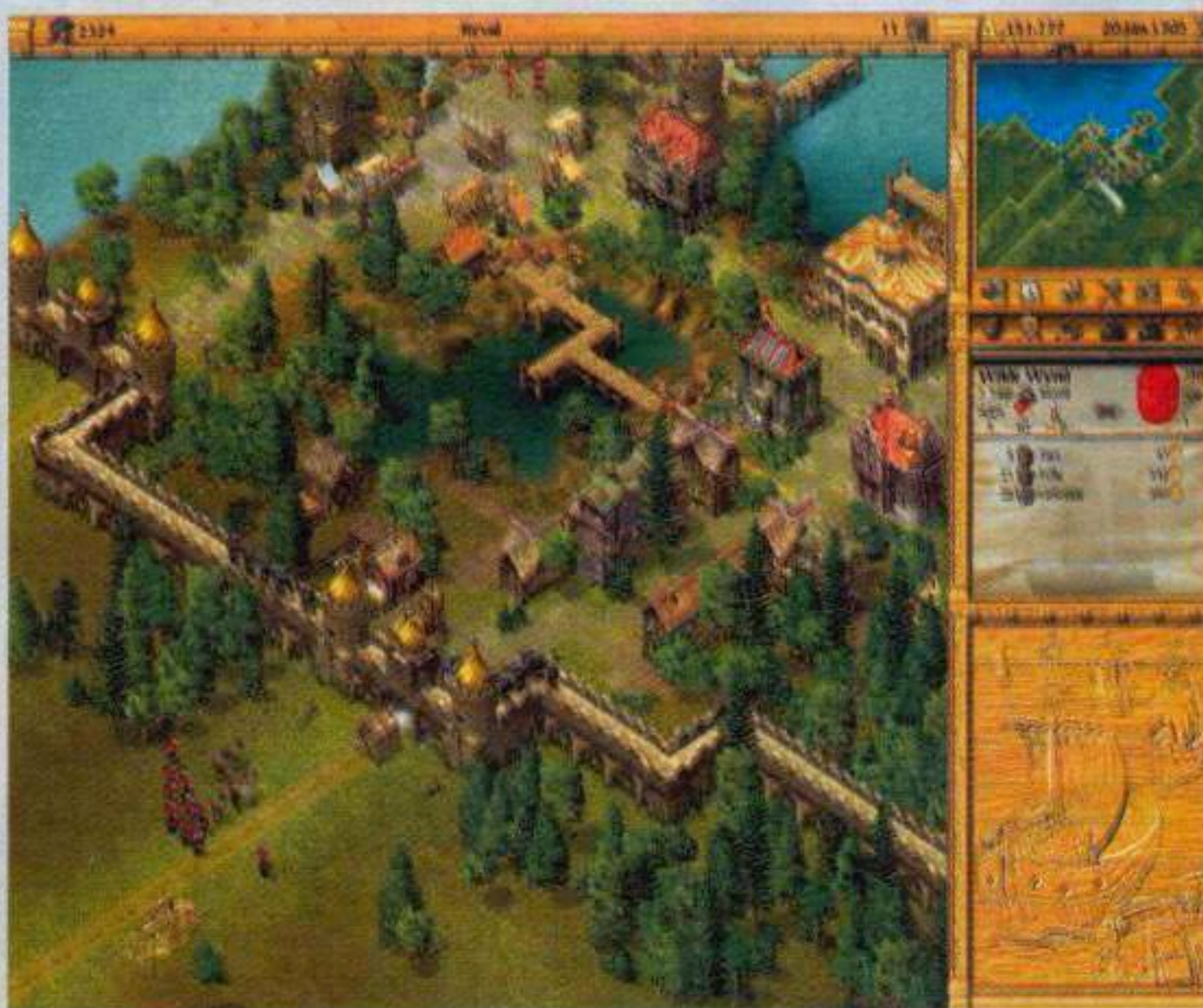
- Necesari: Pentium II MMX, 32 MB RAM, Placă grafică 3D
- Recomandat: Pentium III 450, 128 MB RAM
- Suport 3D: Direct3D, Glide



Sacrifice

Patrizier 2 se leagă fără discrepante de popularul său precursor din 1992, care până în zilele noastre s-a vândut în mai bine de jumătate de milion de exemplare. Începând ca mic comerciant, în acest simulator de comerț maritim teribil de distractiv vă trudiți până ajungeți la președinția uniunii comerciale hanseatice. Mixajul de genuri dintre comerț, diplomatie, strategie și economie motivează pe lungă durată și ar putea deveni preferatul tuturor experților în simulatoare economice. Dacă ați avea probleme cu gradul uneori destul de ridicat de greutate aruncați o privire în rubrica Tips&Tricks din acest număr. Aici sunt explicate și algoritmele de bază ale lui *Patrizier 2*.

- Necesari: Pentium 233, 32 MB RAM, Placă grafică 3D
- Recomandat: Pentium II 333, 64 MB RAM
- Suport 3D: Direct3D



Patrizier 2

Midtown Madness aduce un nou suflu în jocurile genului. În loc să o goniți pe pistă, o faceți pe străzile din Chicago. În parte a doua spre spaima pietonilor vă aflați la Londra și San Francisco.

Control:

Tastă

↑ ↓

Space

← →

Tab

Acțiune

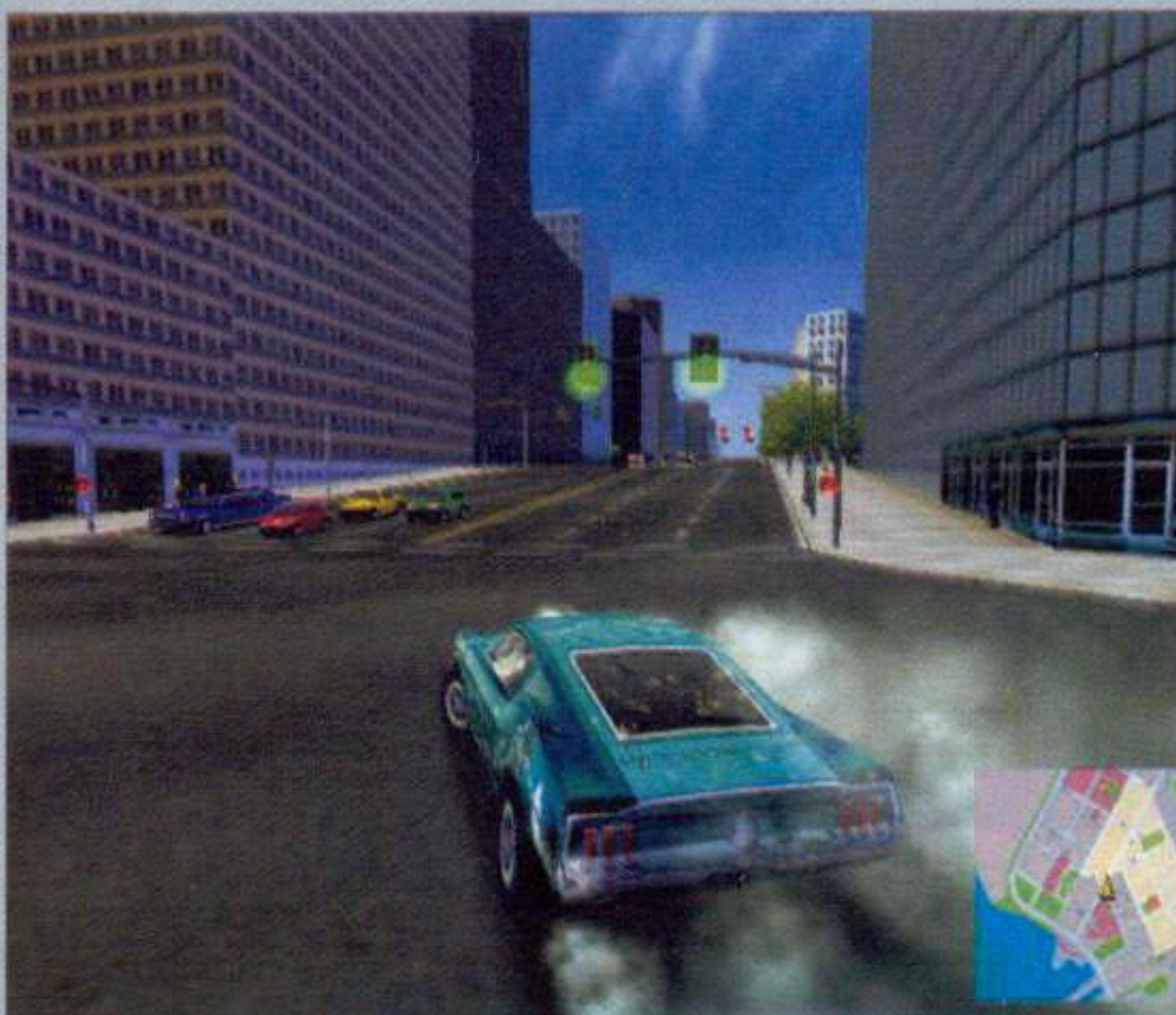
Accelerație/frână

Frână de mână

Stânga dreapta

Hartă

- Necesari: Pentium II 266, 32 MB RAM, Placă grafică 3D
- Recomandat: Pentium II 400, 128 MB RAM
- Suport 3D: Direct 3D



Midtown Madness

Abonamente la:

Tel. 059/479.661

www.pcgames.ro

e-mail: redactie@pcgames.ro

↑ ABOMANIA



ABOMANIA ↓

Tips & Tricks

■ Tomb Raider: Chronicles

Pe parcursul a zece pagini vă arătăm cum puteți găsi toate cele 36 de secrete din noul episod Tomb Raider.

Pagina **139**

Pagina **149**

■ GUNMAN

Citiți în patru pagini cele mai utile tips ale acestui surprinzător hit.

■ PROJECT: I.G.I.

Doriți un Commandos în 3D? Vă dăm indicații pentru excelentul joc tactic.

Pagina **171**

Sperăm că ați ajuns cu bine în noul mileniu. După cum se știe, foarte mulți producători își lansează operele în preajma Crăciunului, acesta devenind sezonul de vârf al jocurilor. Din acest motiv veți găsi în ediția aceasta peste 30 de pagini de tips, tricks și soluții.

Tips & Tricks

161	Call To Power 2.....	Indicații generale
165	DS9: The Fallen.....	Indicații generale
149	Gunman.....	Indicații generale
153	No One Lives Forever.....	Soluții complete
175	Patrizier 2.....	Indicații generale
171	Project: I.G.I.....	Indicații generale
139	Tomb Raider: The Chronicles.....	Soluții complete

Shorttips

180	American McGee's Alice.....	Cheats
181	Baldur's Gate 2.....	Shorttip
179	Blair Witch Project.....	Cheats
177	Colin McRae Rally 2.0.....	Cheats
178	Command & Conquer: Red Alert 2.....	Shorttip
177	DS9: The Fallen.....	Cheats
179	Evil Islands.....	Cheats
179	FIFA 2001.....	Shorttip
178	Gunman.....	Cheats
178	Metal Gear Solid.....	Cheats
178	Midtown Madness 2.....	Shorttip
177	Rainbow Six.....	Cheats
181	Rune.....	Cheats
180	Tony Hawk's Pro Skater 2.....	Cheats
178	Wizards & Warriors.....	Shorttip

Indicații de expediere

Doriți să ne trimiteți soluția vreunui joc? O vom primi cu plăcere pentru ca totul să decurgă cum trebuie, urmații indicațiile de expediere.

FOARTE IMPORTANT: dacă ne trimiteți contribuția dvs. la tips & tricks, aceasta trebuie să fie **PERSONAL** realizată; înseamnă că trucurile nu au voie să fie luate din alte publicații (inclusiv Internet)!

Care tips&tricks au șansa cea mai mare să fie publicate?

Cele mai căutate sunt shorttips-urile la cele mai actuale jocuri (să nu fie mai vechi de 6 luni). Trucurile la jocurile indexate nu pot fi publicate de noi - de aceea ajung imediat la coșul de hârtie.

Cât se plătește pentru trucurile trimise și publicate?

Depinde de tipul și lungimea trucului. Pentru codurile cheat și pentru tips veți primi între 20-100 DM. Schițele și screenshoturile măresc onorariul.

Să trimiț textul pe dischetă sau prin poștă, pe hârtie?

Pentru shorttips ajunge o scrisoare sau o carte poștală. Contribuțiile mai lungi vor trebui trimise pe dischetă sau CD.

Pot să pun și o schiță/un screenshot?

Ar fi de dorit - dacă este posibil, să "dovediți" shorttip-ul dvs. printr-un screenshot. Schițele pot fi efectuate cu mâna sau cu un program de desen.

În ce format să trimiț documentele?

Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) sau Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Imagini: GIF, PCX, TIF, JPG sau BMP

Am scris un program de cheat pentru jocul x. Puteți să-l folosiți la ceva?

Avem întotdeauna loc pe CD-urile demo ale revistei pentru unele aplicații folositoare și interesante.

Pot să trimit Tips&Tricks prin e-mail?

Da, este posibil. Trimiteți tipsurile dvs. la: tipps@pcgames.de (nu uitați să scrieți și adresa dvs. și numărul de cont)

Puteți să mă înștiințați dacă ați primit documentele?

Din păcate, nu putem să facem acest lucru datorită cantității uriașe de documente care se primesc în fiecare lună (scrisori, dischete, cărți poștale și e-mailuri).

Shorttipul meu a fost publicat în numărul x al PC Games, dar nu am primit încă banii.

Sau nu ați scris corect adresa și numărul de cont, sau este vorba de o omisiune din partea noastră. Dacă după două luni de la apariția revistei nu ați primit banii, trebuie să vă anunțați la redacția noastră.

Am citit că trucul la jocul y a fost publicat în numărul x al revistei. Cum pot comanda acest număr?

În măsura în care acest număr se mai poate livra, faceți o comandă pe adresa relațiilor cu cititorii (vezi impressumul din revistă).

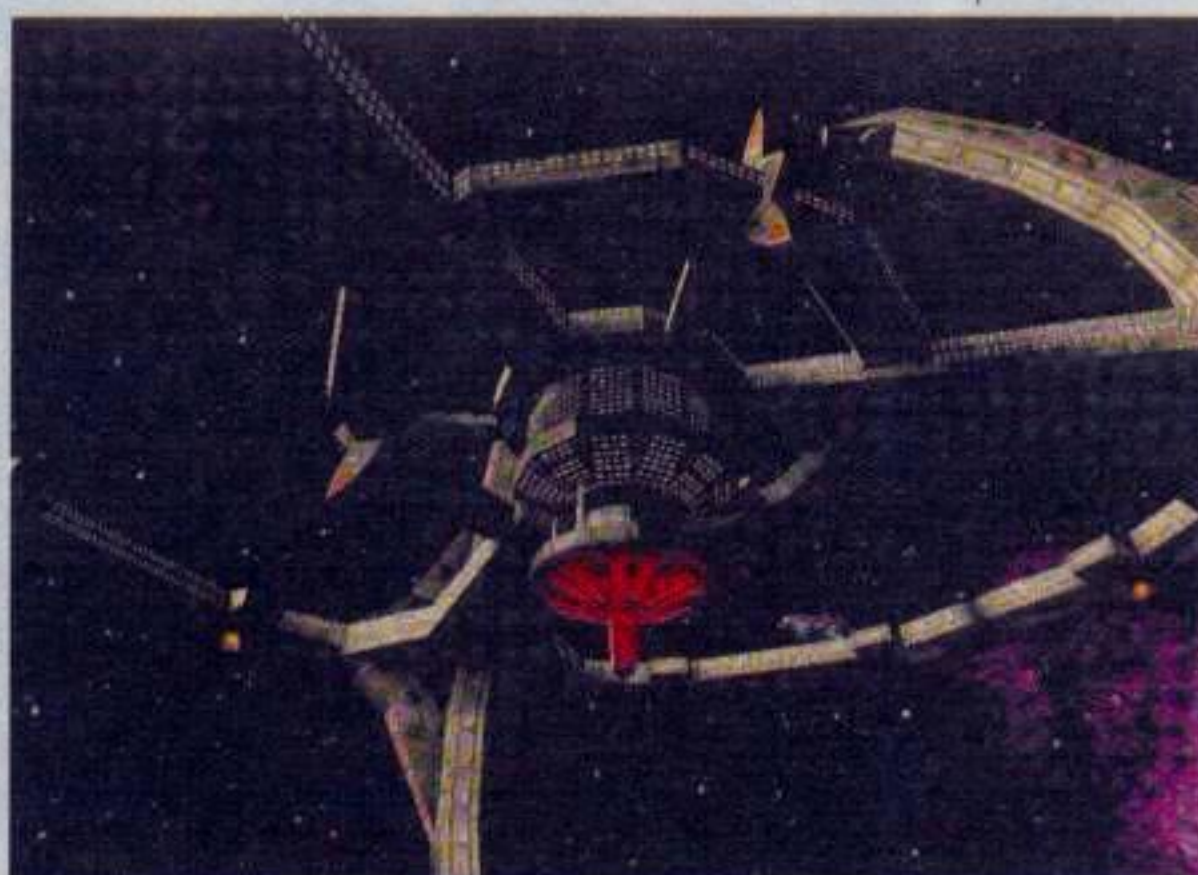
La ce trebuie să fiu atent când trimiț documentele?

1. Scrieți citeț numele, prenumele, adresa și titlurile jocurilor pe TOATE documentele trimise.
2. Pentru a vă putea trimite onorariul, avem nevoie de adresa completă a băncii dvs. (banca, codul poștal, posesorul contului, numărul de cont).
3. Vă rugăm să scrieți titlurile jocurilor citeț pe plic.

Notă: toate documentele trimise se vor redacta în limba engleză sau germană.

ADRESA:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Tipps & Tricks
Roonstrasse 21
90 429 Nürnberg
Sau per e-mail la:
tipps@pcgames.de
redactie@pcgames.ro
pcgames@rdsor.ro



Tomb Raider: Chronicles

Vă arătăm cum să vă lichidați dușmanii și să descoperiți toate secretele

Roma

Cum se deschide ușa de lemn încuiată.

Cum deschid poarta ce duce spre templu?

La ce servesc cei doi corbi?

Străzile Romei

Combinați revolverul cu unealta laser de ochit. Puteți astfel trage asupra lacătului și să-l distrugeți.

Ochiți cu revolverul clopotul și trageți în el. Deasupra treptei din dreapta se va deschide o intrare. Întrerupătorul din camera următoare deschide poarta.

După ce manevrați întrerupătorul, corbul se transformă într-un porumbel alb. Întoarceți pasărea și fugiți sus pe rampă. Secțiunea următoare va fi închisă printr-o ușă glisantă. Atârnați-vă de marginea din

partea dreaptă și strecurați-vă înăuntru. Cel de-al doilea comutator transformă și cealaltă pasăre, pe care trebuie s-o întoarceți în mod similar. Sub partea frontală a templului se va deschide o cămăruță, unde veți găsi simbolul lui Saturn.

Piața lui Traian

Peretele celei de-a doua porți prezintă anumite creștături, pe care vă puteți cățăra. Săriți în cea de-a doua intrare și trageți de trei ori de frânghie. Părăsiți încăperea și săriți peste cele două porți până la intrarea din fund. Când trageți de frânghie, încep să se învârtă roțile dințate.

Cum să pun în funcțiune roțile dințate?

Ce trebuie să fac la statuie?

Cum decuplez ventilatorul?

Intrați în nișa în care se găsea înainte platforma rotundă de piatră, urmați cursul coridorului și veți intra într-o mică încăpere. Spargeți moneda folosindu-vă de ranga din perete și introduceți-o apoi în statuia din încăperea alăturată.

Înotați până la ventilator, scufundați-vă cât se poate de adânc și intrați în tunelul îngust. La capătul acestuia se găsește o țeavă cu un ventil. Desprindeți ventilul cu ajutorul răngii și cuplați-l la agregatul roșu. Învârtind

Secrete (6/36)

SECRETUL 1:

Se găsește în apropierea roților dințate. Acolo s-a deschis o lespede din podea.

SECRETUL 2:

Se află pe mașinăria roșie, în încăperea din spatele păianjenului metalic.

SECRETUL 3:

Drept înainte, la dreapta poziției dumneavoastră de start s-a deschis o ușă în spatele căreia se ascunde un secret.

roata, se va dezactiva ventilatorul.

În Colosseum

Trageți de trei ori de frânghie, după care vă lăsați pe platforma inferioară și urmați drumul. Dacă veți comite o greșală, nu ajungeți la timp la nestemată și aceasta va dispărea din nou

Cum ajung la piatra prețioasă?

Secrete (3/36)

SECRETUL 1:

Mergeți la locul de antrenament. Când ajungeți la frânghie, dați-vă drumul. Ajuns în încăperea din fund, împingeți vitrina de două ori înspre perete. Secretul este în camera următoare.

SECRETUL 2-3:

Înainte de a lua ultimul simbol, ar fi bine să luați ultimele două secrete, altfel începe o secvență intermediară și nu mai ajungeți în această parte a hărții.

Păianjenul de metal

Această ființă bizară este imună la aproape toate armele și nu poate fi rănită decât la ochi. Folosiți revolverul, deoarece e singura armă cu care puteți ținti precis. Urmați grilajul și lăsați-vă să cădeți înăuntru. Ajuns jos, mergeți la mica rampă ce se află în apropierea lucarnei. De aici puteți lua inamicul în vizor și nu trebuie decât să vă ghemuiți pentru a nu intra în zona razei laser. După ce ați lichidat păianjenul, deschideți lucarna și săriți înăuntru.

START

T

În podea. Dacă ați obținut cea de-a doua bucată a nestematei, împreunați-o cu cea pe care o aveți în inventar.

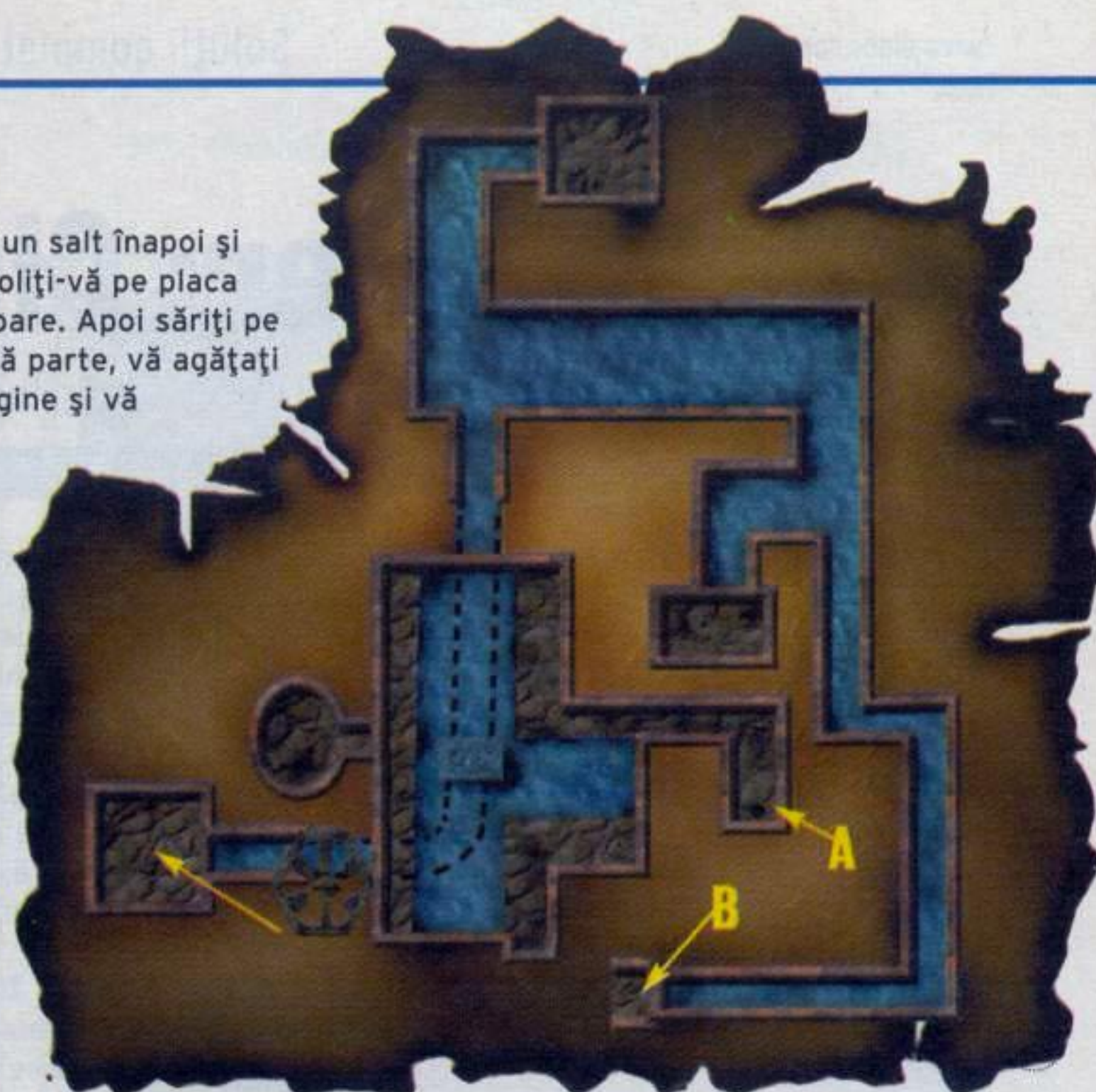
Cum scap din calea lăii?

După ce ați fixat piatra prețioasă în ușă, plăcile pardoselii încep să se surpe.

Faceți un salt înapoi și rostogoliți-vă pe placa salvatoare. Apoi săriți pe cealaltă parte, vă agățați în margine și vă

Gladiatorul de piatră

Acest adversar este foarte ușor de lichidat, dacă cunoașteți strategia potrivită. Deschideți poarta și pătrundeți suficient de profund în cameră, până ce Lara îl ia pe adversar în vizorul armei. Deschideți focul și părăsiți cu spatele încăperea. Dacă se apropie prea tare de dumneavoastră, faceți un salt înapoi.



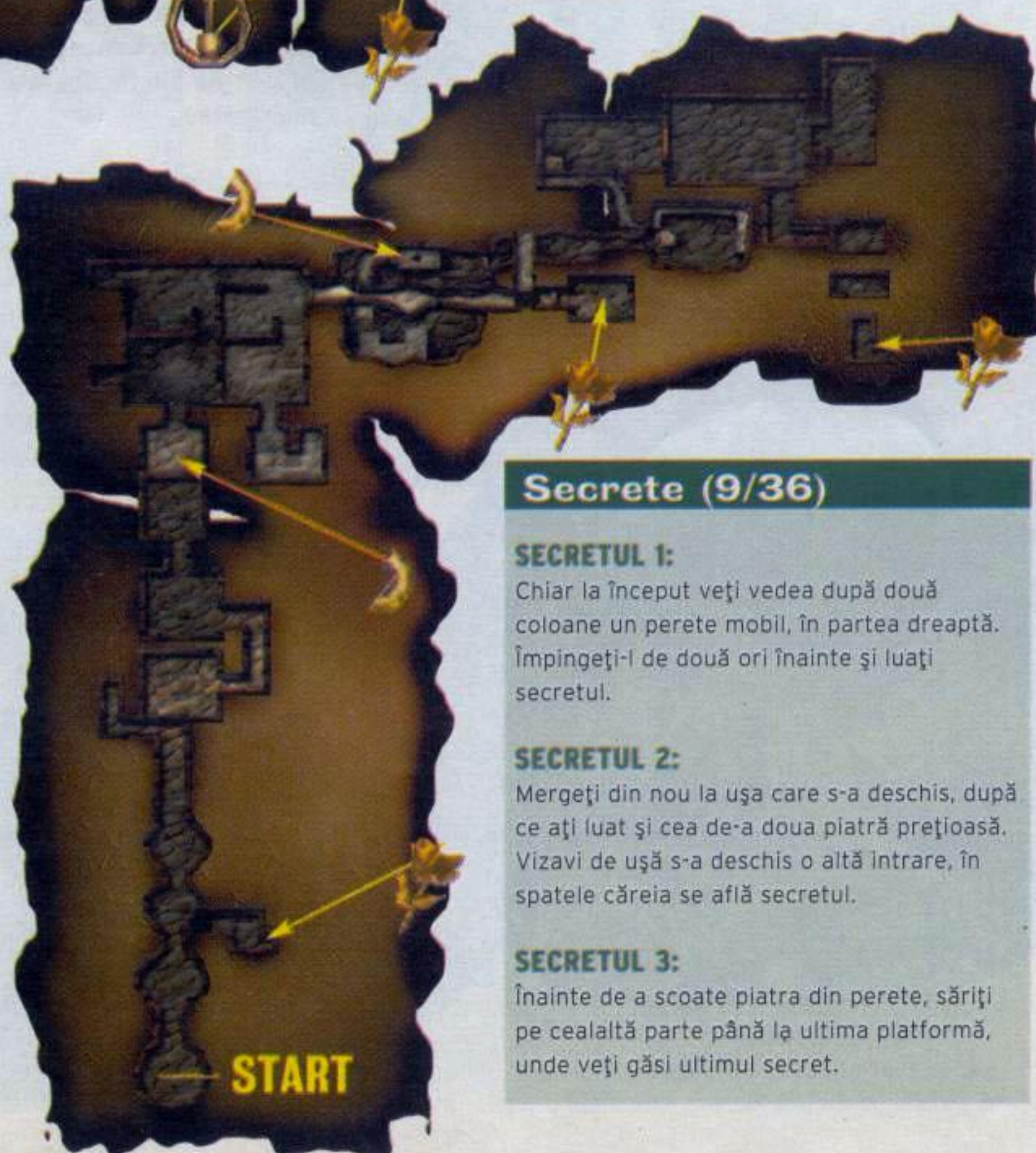
deplasați de-a lungul ei, până ce ajungeți pe cealaltă parte.

Unde se găsește cheia?

Urmăriți cu atenție în ce loc a căzut gladiatorul. Cheia se află acolo. Aprindeți o făclie, pentru a o vedea mai bine.

Serpii

Activați pușca, pentru a fi pregătit să primiți oaspeți. Restul se rezolvă simplu cu ajutorul pistolului. Poziționați-vă în mijlocul curții, deoarece aici sunteți protejat împotriva mușcăturilor șerpilor. Singura problemă o constituie mingile de foc care vă sunt expediate. Nu schimbați poziția până nu se îndreaptă o minge de foc spre dumneavoastră; evitați-o în ultimul moment, sărind în lături. Nu uitați că proiectilele nu au o traiectorie tocmai dreaptă, ci le atrageți puțin spre dumneavoastră. Astfel, după primul salt, mai faceți unul în direcția opusă. Dacă Lara ia foc, fugiți prin gangul din dreapta și săriți în apă.



Secrete (9/36)

SECRETUL 1:

Chiar la început veți vedea după două coloane un perete mobil, în partea dreaptă. Împingeți-l de două ori înainte și luați secretul.

SECRETUL 2:

Mergeți din nou la ușa care s-a deschis, după ce ați luat și cea de-a doua piatră prețioasă. Vizavi de ușă s-a deschis o altă intrare, în spatele căreia se află secretul.

SECRETUL 3:

Înainte de a scoate piatra din perete, săriți pe cealaltă parte până la ultima platformă, unde veți găsi ultimul secret.

Rusia

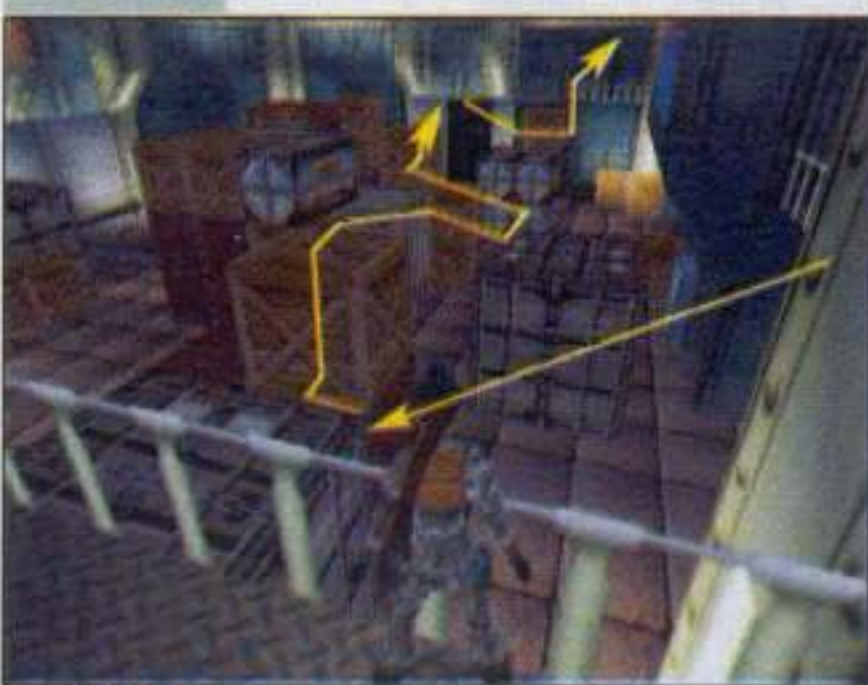
Alerg prin depozit, însă nu știu ce să fac aici

Bazele

Mergeți în celălalt capăt al halei și luați cheia argintie din dulapul metalic. Cu ajutorul ei veți putea deschide ușa de vizavi (atenție: e ascunsă în spatele unui maldăr de cutii). Urmați drumul, trageți în fereastră și lichidați-i pe cei doi inamici. Luați UZI-ul din dulap și nu uitați de cartela de acces. Vă va ajuta să deschideți mai multe uși.

Cum deschid ușa situată deasupra scării principale (X)?

Leșiți afară și deschideți cu ajutorul cartelei ușa gri albastruie a încăperii unde se află generatorul. Înlăturați-i pe cei doi inamici și luați de la unul din ei cheia argintie ce se potrivește ușii pe care doriți s-o deschideți.



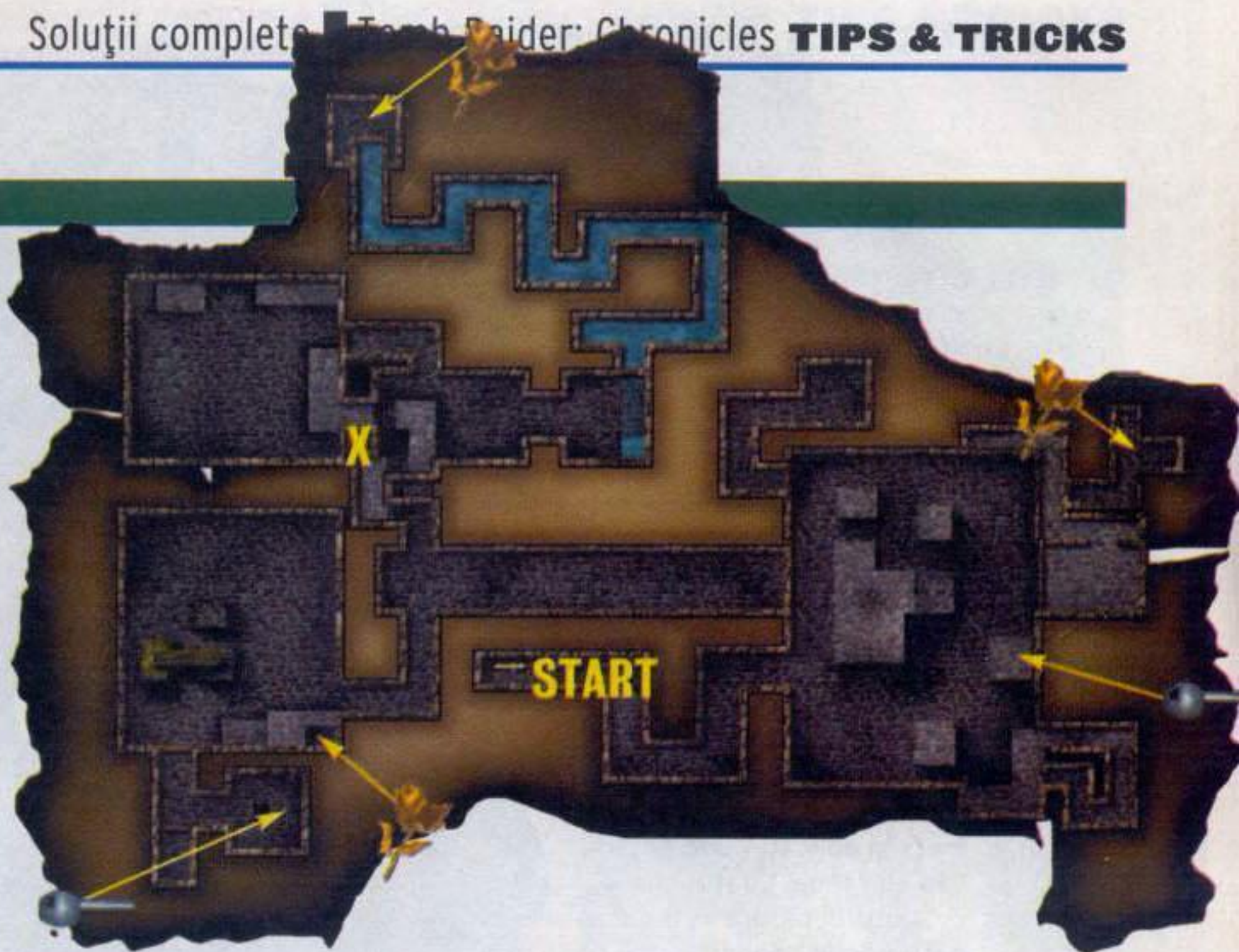
ITINERAR De pe drumul neted treceți la prima stivă de lăzi. Mergați oblic spre dreapta, înspre mijloc, din nou spre dreapta și apoi pe cealaltă parte.

Macaraua

Tipul de la pupitrul de comandă acționează prin telecomandă macaraua, iar când ajunge deasupra dumneavoastră, o lasă să cadă. Dacă nu țineți neapărat să vedeți cum e să fii aplătizat, trebuie să fiți într-o continuă mișcare. Nu vă puteți odihni decât dacă vă lipiți de un perete. Aici ați ieșit din raza de acțiune a macaralei.



PERICULOS Trebuie să fiți cu băgare de seamă la macara. Se mișcă repede și vă atacă cu o forță enormă. Ajung două sau trei lovituri și sunteți aplătizat.



DIN UMBRĂ După ce ați făcut rost de siguranța A, mergând spre generator sunteți urmărit pas cu pas de doi lunetiști.

Cum ajung la siguranța generatorului?

După ce ați descuiat poarta de mai sus, vă găsiți în cea de-a doua curte din spate. Săriți jos și deschideți poarta (cartela). Nu mai trebuie decât să căutați în dulapurile din spălătorie.

Submarinul

Fugiți în coridorul central și introduceți ranga. Priviți cu atenție, deoarece puteți

M-au prins. Cum ies de aici?

Secrete (12/36)**SECRETUL 1:**

Agățați funia de gratii și cățărați-vă până la gura de aerisire.

SECRETUL 2:

Deschideți ușa dinspre sala de control (cartelă). Leșiți afară prin celălalt gang și săriți peste lăzi.

SECRETUL 3:

Ridicați grătarul aflat în colțul din fund în dreapta pardoselii spălătoriei și coborâți prin deschizătură.

trece ușor cu vederea metalul. Cu ajutorul răngii, puteți rupe o gratie, cea situată în partea unde nu este extingtor, și vă puteți târî printr-o gură de aerisire.

Am ajuns în bucătărie.

Cum pot lichida bucătarul?

Nu aveți voie nici să fugiți, nici să vă târați, deoarece veți face gălăgie și veți atrage atenția bucătarului. Întrucât nu aveți nici o armă, acesta vă va lichida mai devreme sau mai târziu. Trebuie să vă furișați



Secrete (15/36)

SECRETUL 1:

Evadați din celula de arest, escaladați peretele, târați-vă, coborâți cu spatele și țineți-vă bine. Coborâți și târați-vă în coloana de aerisire din stânga.

SECRETUL 2:

Pătrundeți în încăperea unde se găsesc arma și masca de gaze. Deschideți lada aflată în dreapta intrării, folosindu-vă de rangă.

SECRETUL 3:

Târați-vă prin gang și ridicați-vă în picioare înainte de a ajunge la grilaje, în partea îngustă a coridorului. Cățărați-vă pentru a lua secretul.

aproape de el folosind tasta mers și aplicați-i una peste cap cu ranga. Luați-i cheile, cu ajutorul cărora veți putea pătrunde în depozit.

În submersiune

Am nevoie de o cartelă de acces.
Unde o pot găsi?

Submarinul se scufundă

Săriți peste flăcări și mergeți în direcția sălii de

Secrete (16/36)

Pornind de la submarin înotați spre dreapta (pe lângă micul yellow submarine) și scufundați-vă într-un gang.



UNDE-Î CRATERUL Înotați de la submarin la dreapta și opriți-vă pe stânga. La capătul tunelului se află craterul.



Secrete (18/36)

SECRETUL 1:

În bucătărie, în apă. Atenție: apa este electrizată.

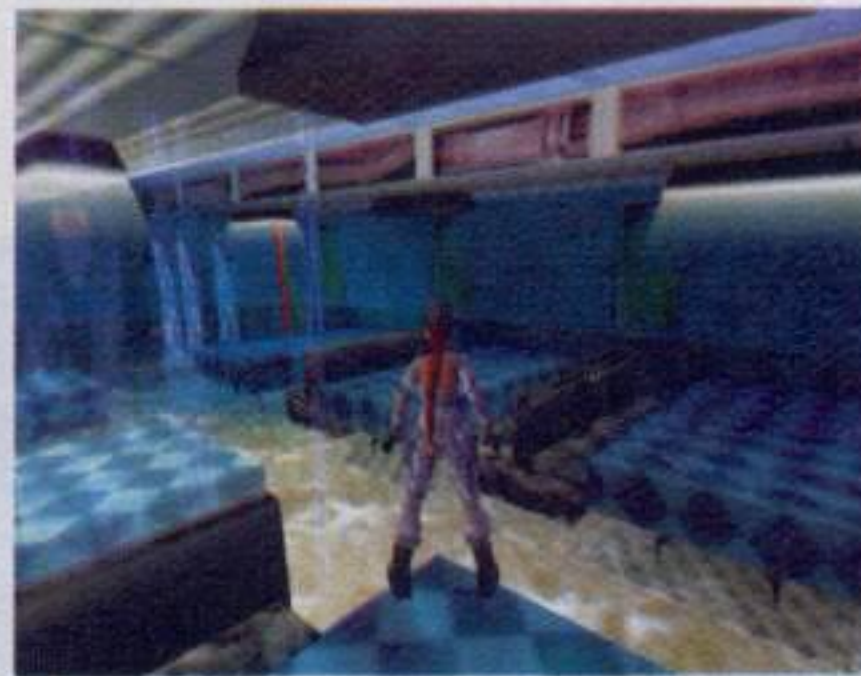
SECRETUL 2:

Luați butelia de oxigen și neutralizați agresorul. Folosiți cheia de bronz și intrați în încăperea de unde poate fi decuplat curentul. Deschideți ușa și luați secretul.

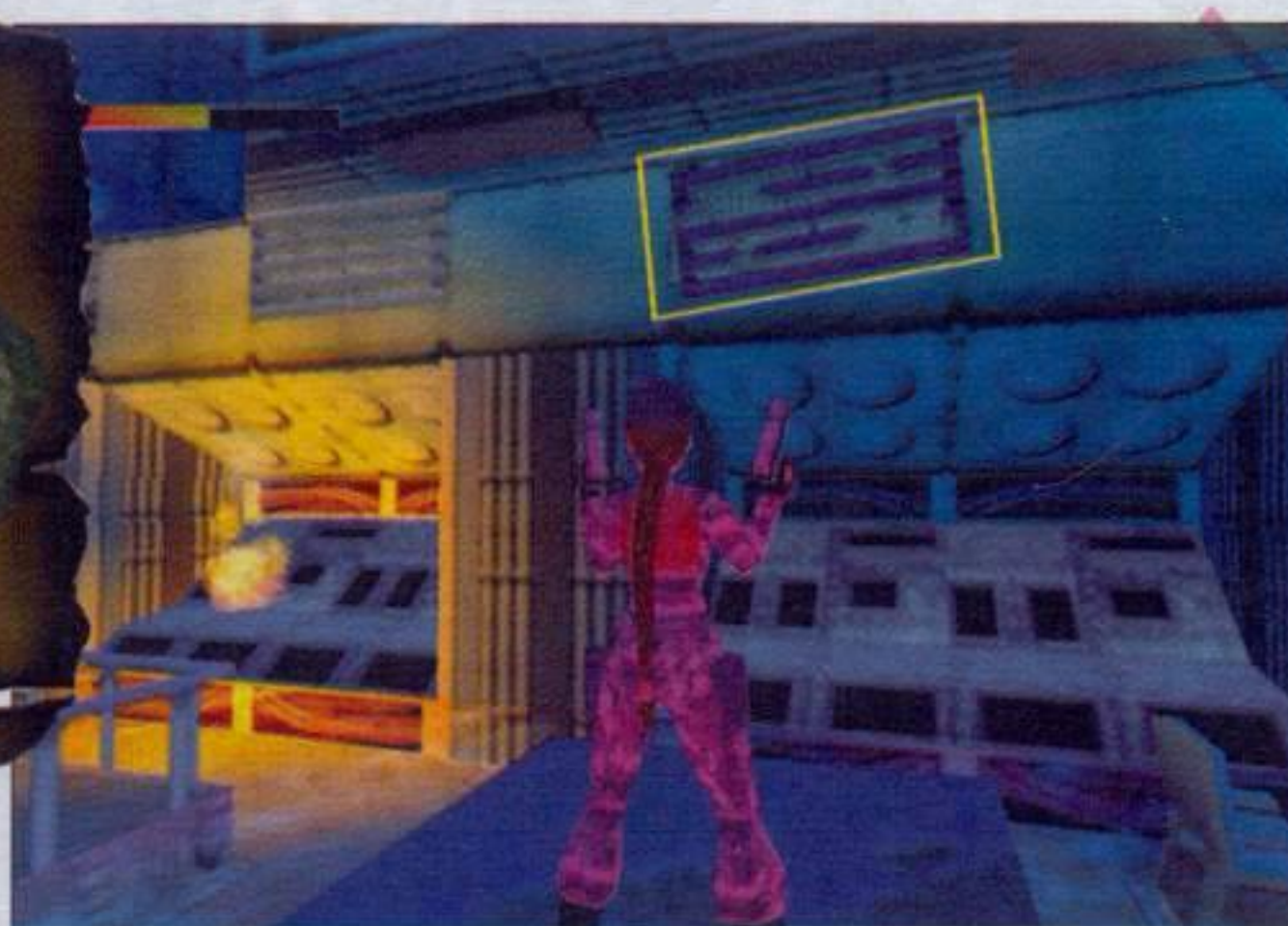
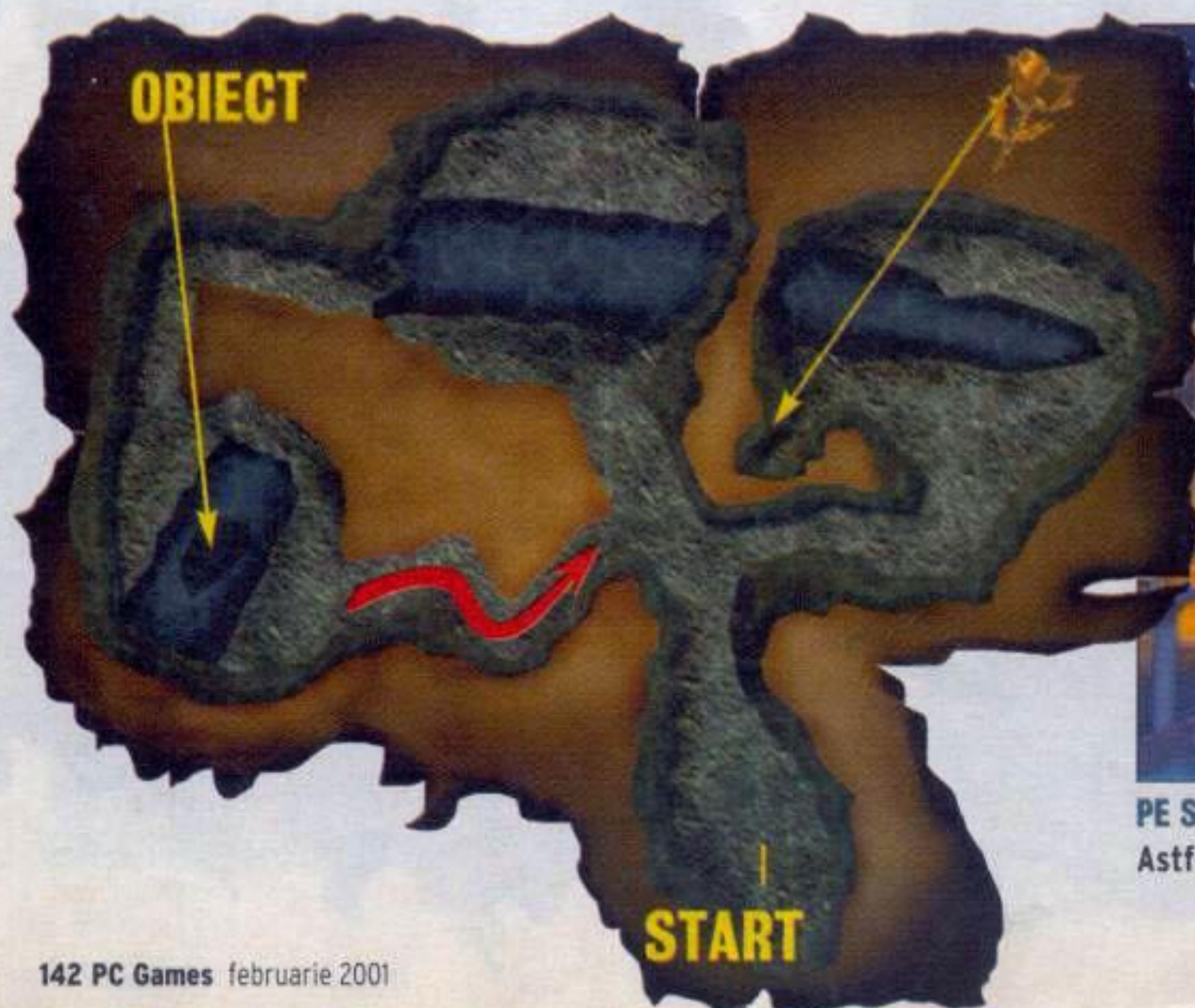
mese. Treceți de la o masă la alta în cealaltă parte și pe urmă în celălalt gang. Lichidați-i pe cei doi inamici, căci unul din ei deține cartela.



ȘMECHERIE Poziționați-vă pe margine și faceți un pas înapoi. Astfel veți putea sări fără să vă luați avânt și nu veți fi rănit.



SUB TENSIUNE Săriți pe orizontală dintr-o parte într-alta, fără să vă luați avânt. Altfel riscați să cădeți în apa electrizată.



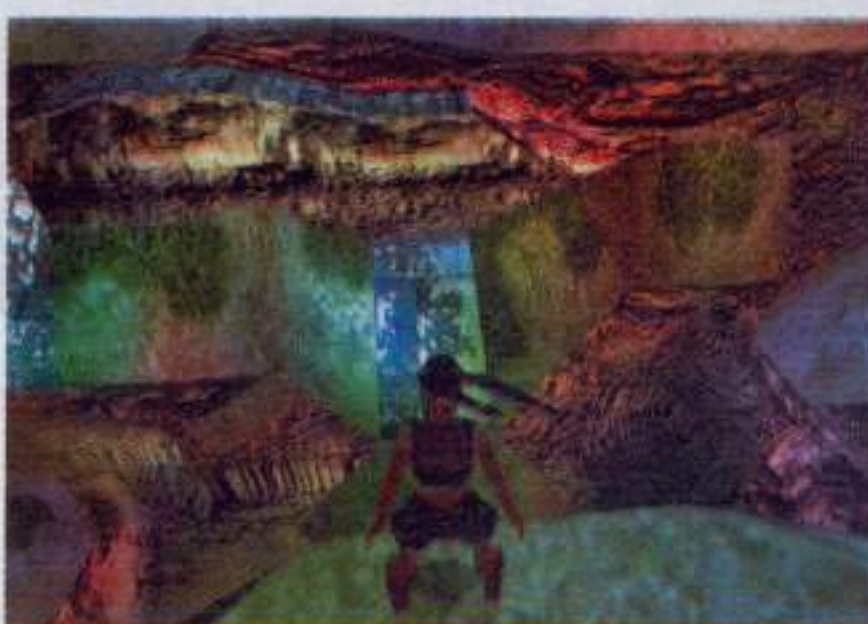
PE SCURTĂTURĂ Trageți în grătar și cățărați-vă prin coloana de aerisire. Astfel veți face rost de butelia de oxigen și cea de nitrogen.

Irlanda

Când ajung la
fântână, apare un
demon

La furca fântânii

Ignorați-l pe cât
posibil, deoarece nu-l puteți
învinge. Dacă sunteți într-o
continuă mișcare, este
absolut inofensiv.



CUM TREC PE CEALALTĂ PARTE? Agățați-vă de
următoarea platformă din stânga.

FĂCLIE**TRAPĂ METALICĂ****START**

Am un furtun de
cauciuc și o furcă.
Ce să fac cu ele?

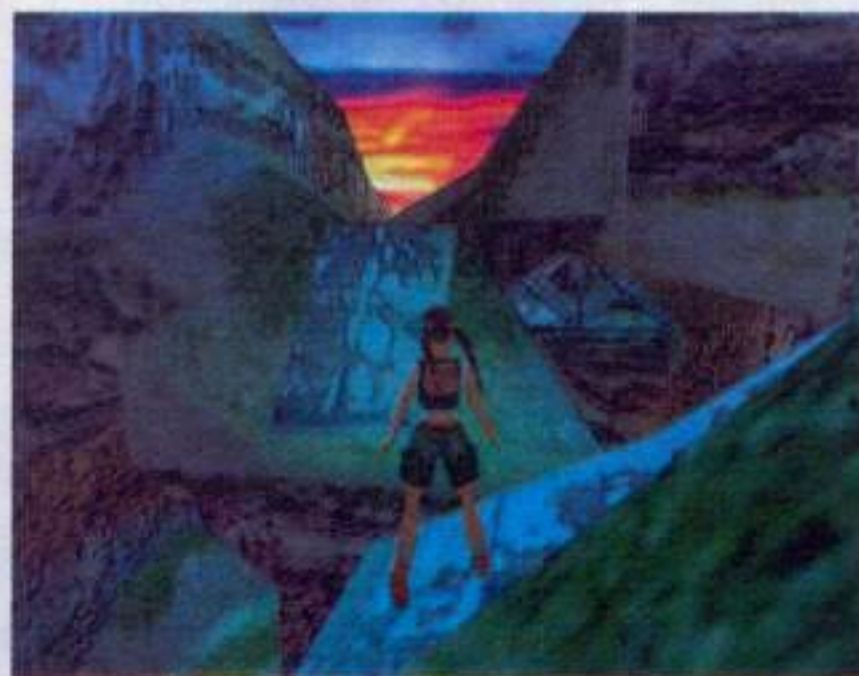
Combinați cele două
elemente pentru a obține
o catapultă. Săriți pe calea
pietruită, poziționați-vă în
fața scândurilor și folosiți
catapulta (tasta acțiune).

Cum ajung la
secret evitând
sulilele capcană?

Mă aflu într-o
încăpere al cărei
tavan este
acoperit de
buruieni.
Ce trebuie să
fac aici?

Dacă folosiți tasta de
mers, sulilele ascuțite nu vă
pot face nici un rău. Mergeți
înainte pur și simplu și
târâți-vă până la secret.

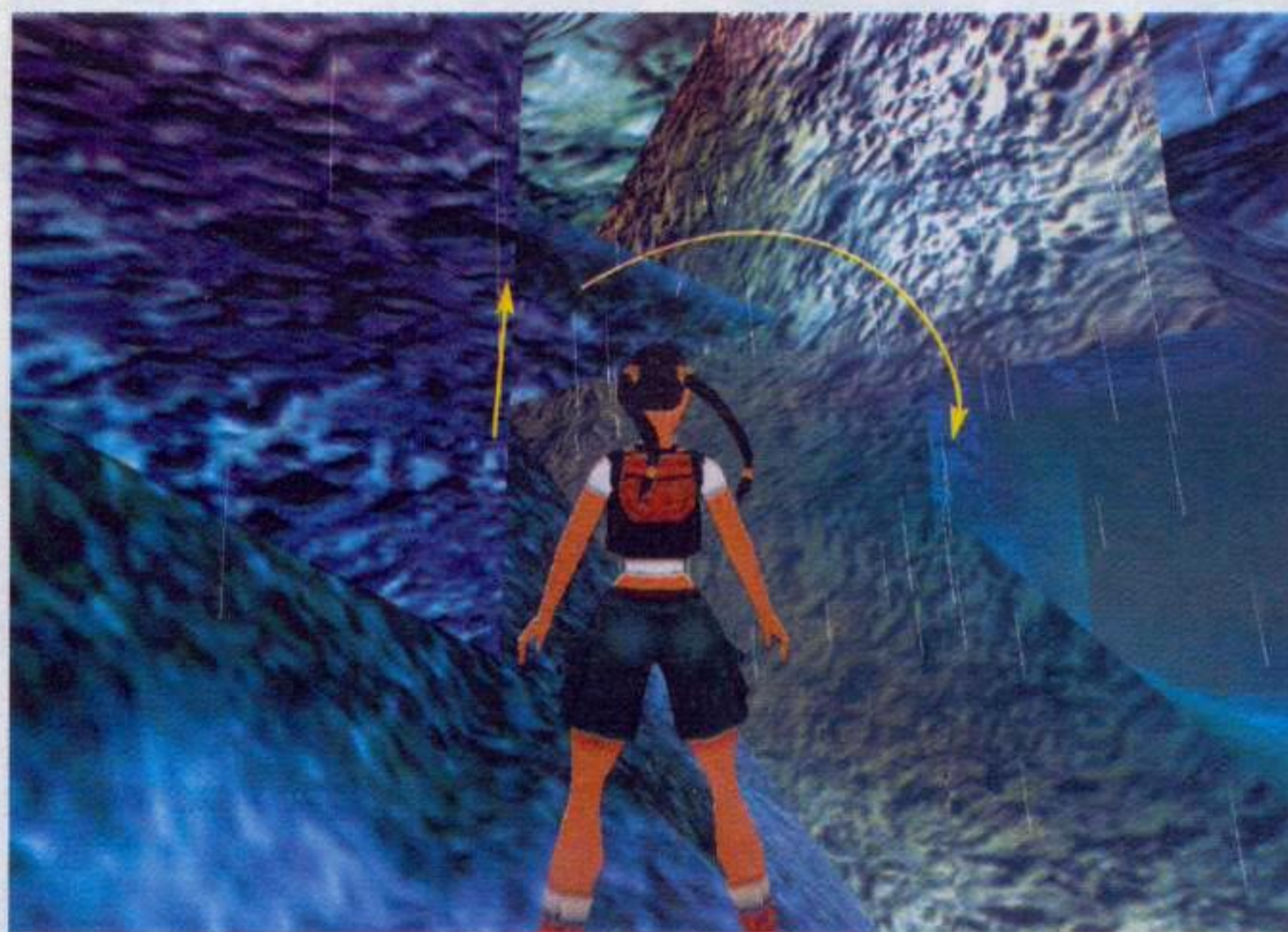
Într-o cavernă veți face
rost de o făclie pe care o
veți aprinde într-altă
cavernă. Dacă țineți făclia
exact sub buruieni (tasta
acțiune), acestea vor arde și
veți primi inimioara.



SECRET Pentru a obține secretul, trebuie să săriți
dincolo, iar apoi să coborâți prin alunecare. Mai
târziu veți continua de aici. Țineți-vă bine și
agățați-vă de partea dreaptă.



CA LA CIRC În apropierea fântânii se află un
secret. Cățărați-vă și faceți un salt înapoi pe
coloană.



FATALĂ TREABĂ Dacă coborâți prin alunecare, vă veți opri în acest punct. Târâți-vă în sus pe margine
și săriți în crăpătura dintre stânci. Acolo veți descoperi secretul.

Secrete (21/36)**SECRETUL 1:**

Săriți peste prăpastie, vă agățați în partea
dreaptă, săriți pe cealaltă platformă și
alunecați în jos. Vă trageți sus pe marginea
din dreapta și săriți în nișa din stâncă.

SECRETUL 2:

Vă cățărați pe planul înclinat și săriți pe
coloană printr-un salt înapoi.

SECRETUL 3:

Mergeți printre sulilele-capcană (folosiți tasta
mers) și târâți-vă în tunel.



INTELIGENT Doar dacă săriți exact în triunghi vă
păstrați echilibrul. Dacă nu, alunecați și vă puteți
bate cu șobolanii de apă.



COMBINAȚIE DE SĂRITURI Pentru a pătrunde în
casă, trebuie să săriți pe planul înclinat. Coborâți
prin alunecare și în timpul alunecării faceți un salt
pe cealaltă parte.



CUM INTRU ÎN FÂNTÂNĂ? Săriți în stânga fântânii, după care vă agățați de peretele cățărător de pe cealaltă parte.

Acum știu de ce acest nivel se numește "labirint". Unde mă aflu?

Labirint

Traversați puntea pentru a ajunge în mijlocul încăperii. Întoarceți comutatorul și apucați calea ascendentă. Cu prima ocazie, întoarceți-vă din nou în mijlocul încăperii. De data aceasta nu mai acționați comutatorul, ci vă continuați



drumul. Mergeți tot înainte, luați cartea, săriți pe cealaltă parte și continuați-vă drumul mai departe.



DIFICIL Trebuie să vă poziționați în colțul extremității drepte, pentru a putea ajunge pe platformă (săritură de pe loc).

Secrete (24/36)

SECRETUL 1:

După ce ați gonit fantomele, intrați prin noua ușă și acționați comutatorul. Atenție să nu alunecați. Întoarceți-vă și treceți prin ușa-grilaj.

SECRETUL 2:

Pătrundeți în încăperea cu aparatură ciudată și mergeți în locul în care lipsește balustrada. Săriți pe cealaltă parte, agățați-vă în dreapta și săriți pe cealaltă punte.

SECRETUL 3:

Săriți pe perete, cățărați-vă și târați-vă cu grijă în gang.



EXORCISM La acționarea întrerupătorului, se va deschide ușa încăperii cu praful de oase. Turnați-l în învelișul de piatră, iar fantomele dispar.

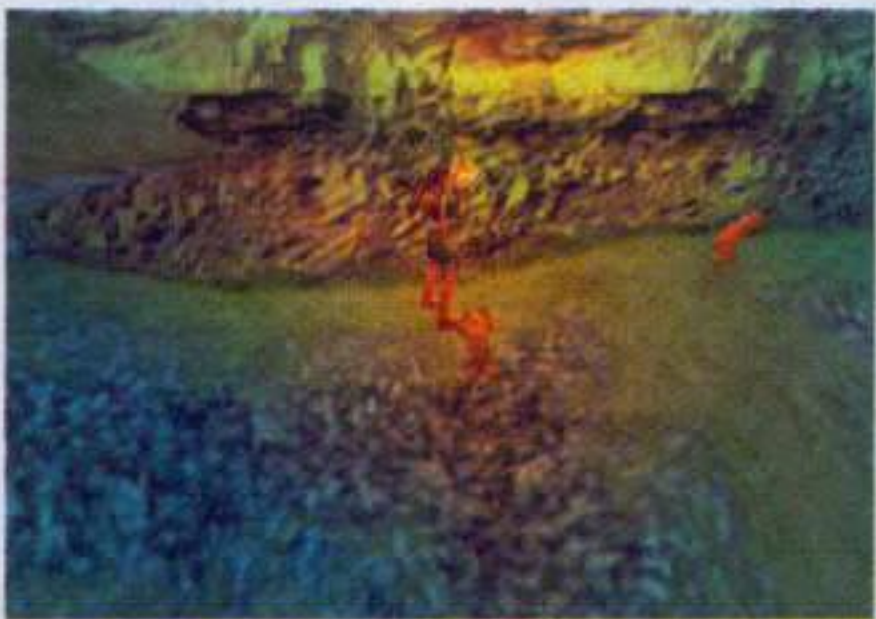
Cum să înving
demonii cei mici?

Moara cea veche

Săriți pe frânghie și balansați-vă pe platforma unde este făclia. Introduceți-o și fugiți înapoi prin gang până ce ajungeți la făclia aprinsă. Folosiți și făclia arzândă și fugiți spre demon. Aruncați făclia aprinsă la picioarele bestiilor.



TEST DE ABILITATE Săriți pe frânghie și intrați în balans. Săriți întâi în punctul A și de acolo în punctul B.



SĂ SE FACĂ LUMINĂ Având făclia aprinsă în mână, nu veți mai fi atacat de aceste bestii hidoase, deoarece se tem de foc.

Cum trec de
cavaler?

Cum pot obține
aurul demonului
acvatic?

Ce trebuie să fac
în moară?

Cum ajung în
șură?

Luați creta și fugiți la planșa metalică unde vă pândește cavalerul. Aici trebuie să desenați un desen cu creta pe planșă.

Scufundați-vă la locul unde se află aurul și așteptați până ce demonul se retrage în peștera lui. Luați aurul și scufundați-vă până la cușca de lemn, aruncați aurul înăuntru. După ce ați capturat demonul acvatic, scufundați-vă în peștera acestuia.

Învârtiți roata de trei ori și fugiți la capătul punții. De aici săriți pe țeavă și prin balans pe cealaltă parte. Fugii repede la ușa deschisă și târați-vă prin mica spărtură.

Cățărați-vă pe platforma de deasupra canalului, apoi pe zid și săriți pe acoperișul de vizavi. Săriți de la o fereastră la alta, iar la sfârșit pe vârful acoperișului. Târâți-vă cu spatele prin deschizătură și lăsați-vă cu tastele acțiune înăuntru.



Secrete (27/36)

SECRETUL 1:

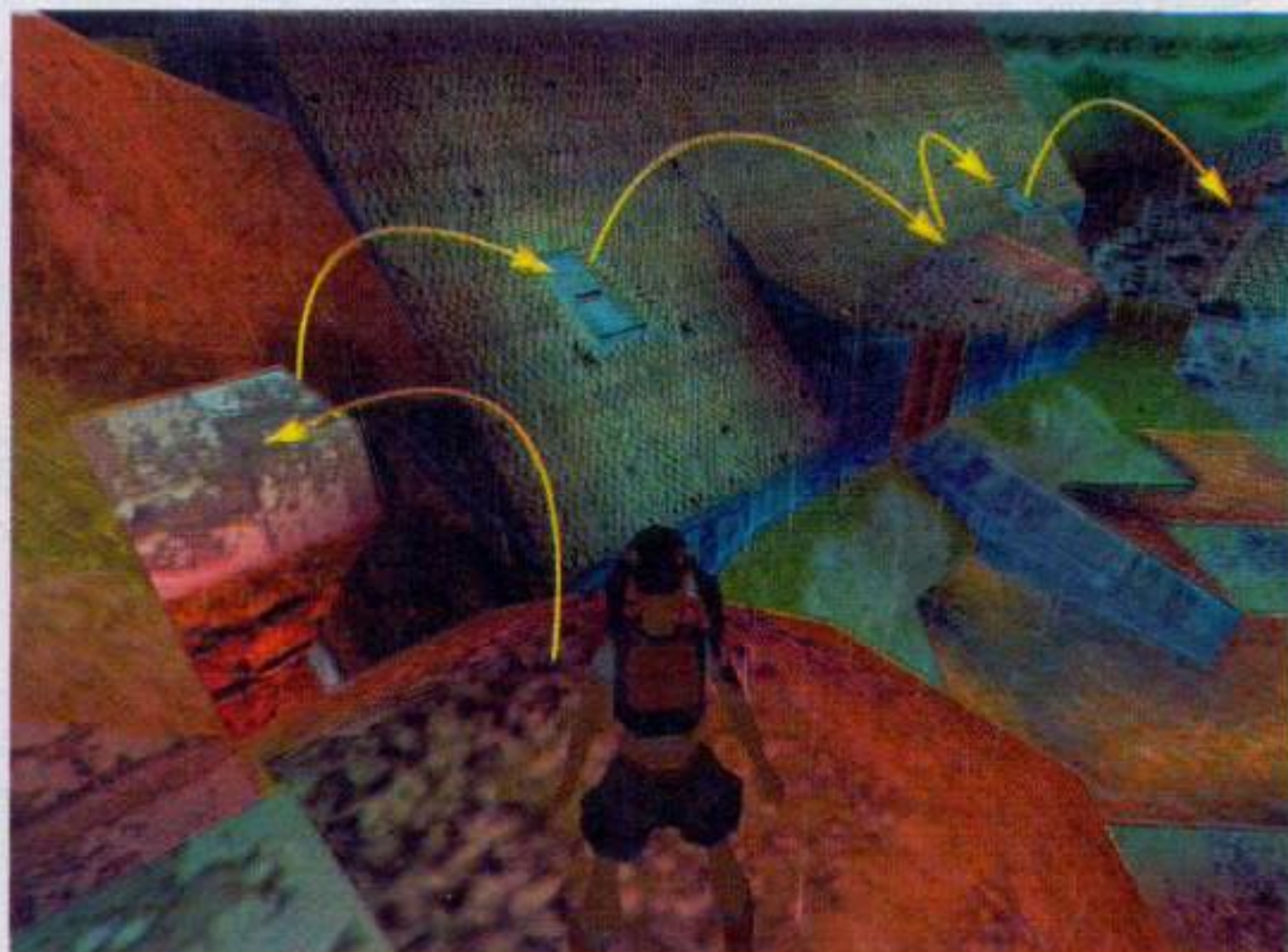
În nișa cu demoni (târâș).

SECRETUL 2:

Se găsește în canalul cu apă din spatele casei.

SECRETUL 3:

În mica peșteră de lângă moară. Atenție, foc!



LOCKED UP Șura este încuiată. Cățărați-vă pe stâncă și săriți pe clădirea principală. În final, escaladați un gemuleț pentru a pătrunde în șură.

Zgârie-nori

Etajul 13

Cum pot învinge paznicii blindat?

Singurul loc neprotejat de blindaj este figura. Gândiți-vă că armele laser ale inamicilor au o rază de acțiune foarte scurtă. Fugiți mai întâi din calea

Secrete (30/36)

SECRETUL 1:

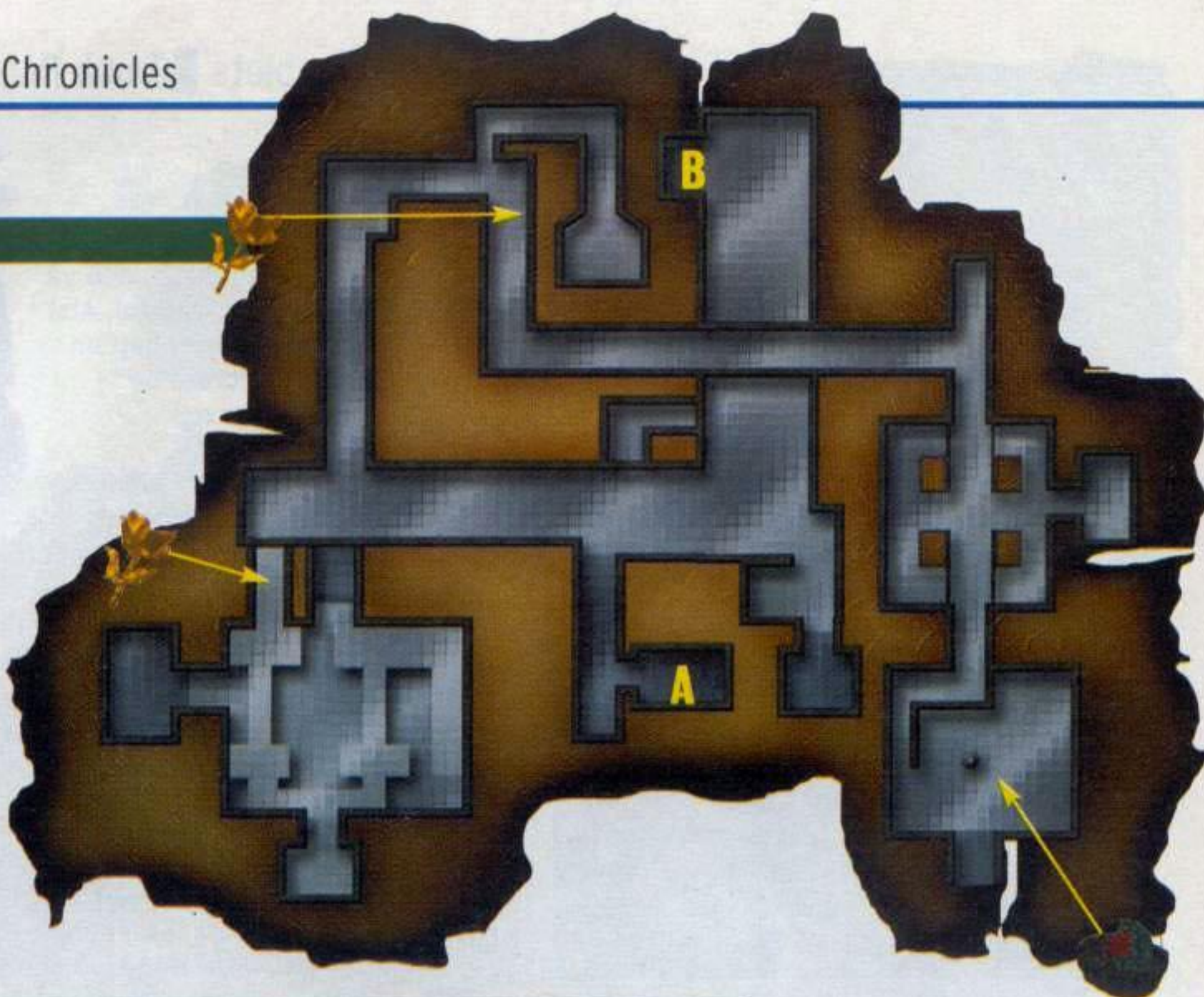
La capătul coloanei de aerisire.

SECRETUL 2:

Cel de-al doilea secret se află în nișa unui gang ce este cutremurat de explozii. Aplecați-vă de jumătate pe bară și faceți un salt înapoi.

SECRETUL 3:

Îl veți găsi în locul în care veți deschide ușa împreună cu cercetătorul. Lichidați-l pe cercetător și apărați-vă mai apoi de atacul gărzilor. Fugiți înapoi până la barajul de laser. Acolo veți lua secretul în proprietate.



LASER LA ORIZONT Nu porniți până ce nu se apropie de dumneavoastră raza inferioară. Săriți peste ea și fugiți până la următoarea, pe sub care trebuie să vă ghemuiți.



Cum recunosc în timp util barajele laser?

inamicului, iar când sunteți la o distanță sigură, deschideți focul. Dacă una dintre gărzi stă cu spatele la dumneavoastră, trageți mai întâi în cască. Îi va atrage atenția și se va întoarce spre dumneavoastră.

Cel mai important aici este timing-ul. Nu vă urniți decât în momentul în care pornește spre dumneavoastră raza inferioară. Săriți peste ea și fugiți mai departe până la al doilea baraj. Ghemuiți-vă și târați-vă până la capătul coridorului. Ridicați-vă și cățărați-vă prin galeria din

stânga. Ascultați un zumzet.

La auzul acestuia, puneți-vă headset-ul și treceți pe infraroșii. Veți vedea cu precizie unde se află barajul.

Fuga din calea irisului

Percheziționați birourile și luați sticlele cu cloroform și prosopul. Combinați cele două elemente și furișați-vă în spatele gardianului.

Cartela pentru WC se află într-unul dintre birouri. Adăugați-o inventarului dumneavoastră. Tastați la ușa WC-ului combinația de cifre de pe cartelă și intrați.

Cum îl lichidez pe gardian?

Care este combinația pentru WC?





Ce trebuie să fac
la lift?

Apăsați butonul și așteptați până ce liftul ajunge la etajul următor. Părăsiți încet liftul și apăsați butonul pentru celălalt lift. Când se oprește la etajul următor, vă veți afla în fața unor inamici. Apăsați din nou butonul, pentru a închide ușa. Dacă se prăbușește liftul, apăsați butonul pentru a-l opri din cădere.

M-am blocat
în WC.
Cum procedez?

Intrați în toaleta bărbaților. Deschideți prima ușă și faceți un pas înăuntru. Săriți înspre plafon apăsând concomitent tasta acțiune. Lucarna se va deschide și vă veți putea cățăra în galerie



Secrete (33/36)

SECRETUL 1:

Înainte de a vă cățăra la lift, săriți pe lanț pentru a-l aduce sus.

SECRETUL 2:

Poziționați-vă în fața sticlei verzi. Gardianul va trage în ea, iar dumneavoastră veți pune mâna pe secret.

SECRETUL 3:

Acesta se găsește într-o hală, unde vă va vâna un lunetist. Săriți în dreapta și în stânga în fața extingtorului. Cu puțin noroc, lunetistul îl va nimeri. Explozia va elibera secretul.



INDICIU Zgârieturile de pe placa din plafon ne arată că e vorba despre o placă deosebită. Săriți și loviți placa.



DERDELUS Săriți de pe demarcare și țineți-vă de bară. Dacă ratați marcajul, veți fi rotisit.



GHICI GHICITOAREA MEA... În lada marcată se găsește un disc de teleportare. Celelalte containere sunt dotate cu explozibil.



TOP SECRET Puneți-vă headset-ul și priviți placa cu taste de la intrare. Gardianul trebuie să schimbe codul după fiecare rundă.

Cum deschid ușa care duce la casa scării?

Trageți de la o distanță sigură cu PM-ul asupra extingtorului. Explozia va scoate ușa din balamale.

Cum trec nevățat de barajul laser?

Red Alert

Ochiți ventilul roșu. Dacă trageți în el, va elibera abur și astfel va face vizibile undele laser.

Secrete (36/36)

SECRETUL 1:

În casa scării care este în flăcări. Cățărați-vă atârându-vă de treptele surpate și săriți în nișa din stânga. Atenție la flăcări!

SECRETUL 2:

(SAVE!) Pătrundeți în standul de tragere și trageți în toate țintele înainte ca acestea să fi ajuns la cea de-a doua marcare. Dacă sunteți destul de rapid, se va deschide o altă ușă și va trebui să vă demonstrați din nou calitățile de trăgător. Aici însă trebuie să distrugeți toate țintele înainte de a ajunge la primul marcaj. Dacă sunteți din nou suficient de rapid, la capătul coridorului se deschide o altă ușă care duce la secret.

SECRETUL 3:

Se găsește în ultima încăpere plină cu gaz, în care trebuie să distrugeți comutatorul.



Unde folosesc harponul?

În general, îl folosiți tot timpul pentru a agăța grilajele aflate în plafon. Prima dată îl veți folosi în depozit. Aici se găsesc niște lăzi mari. Agățați grilajul cu harponul și balansați-vă până la peretele sfărâmat de care Lara se poate ține. De aici va ajunge la nișă.

Cum pot învinge Cyborg-ul?

Săriți pe lada metalică și luați muniția pentru PM. Trageți asupra ventilului roșu. Cyborgul este în apă până la genunchi. Trageți asupra lui până iese la iveală metalul gol. De restul se ocupă apa.

Am lichidat Cyborg-ul. Ce urmează?

Săriți pe locul marcat și apăsați după aterizare din nou tasta săritură. Din câteva sărituri ajungeți la coloana de aerisire. Luați harponul și trageți în grătile din plafon. Cu ajutorul frânghiei, vă puteți balansa în nișa învecinată. Activați întrerupătorul

Ce trebuie să fac după ce am trecut de ușa defectă?

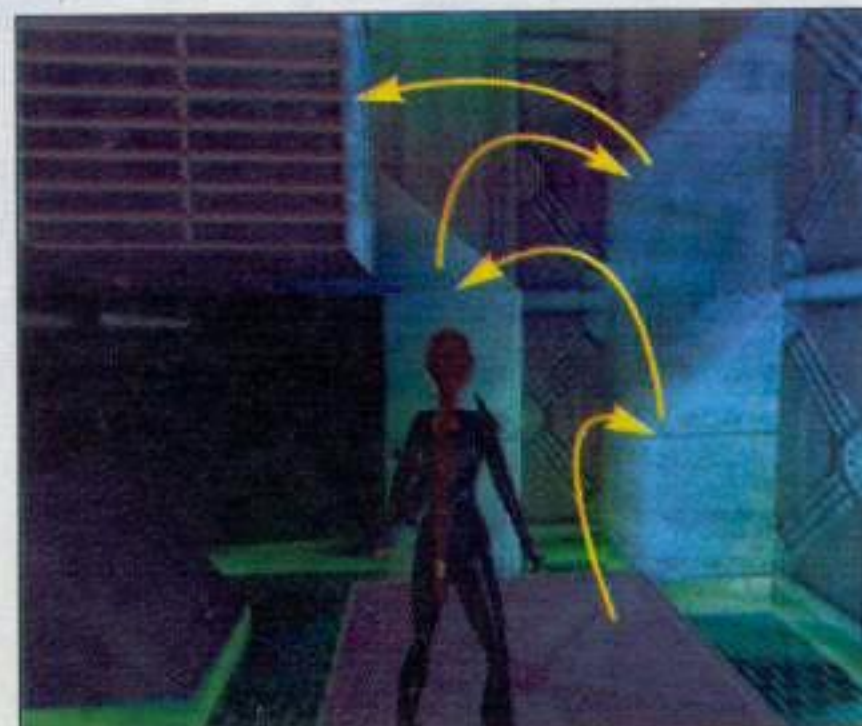
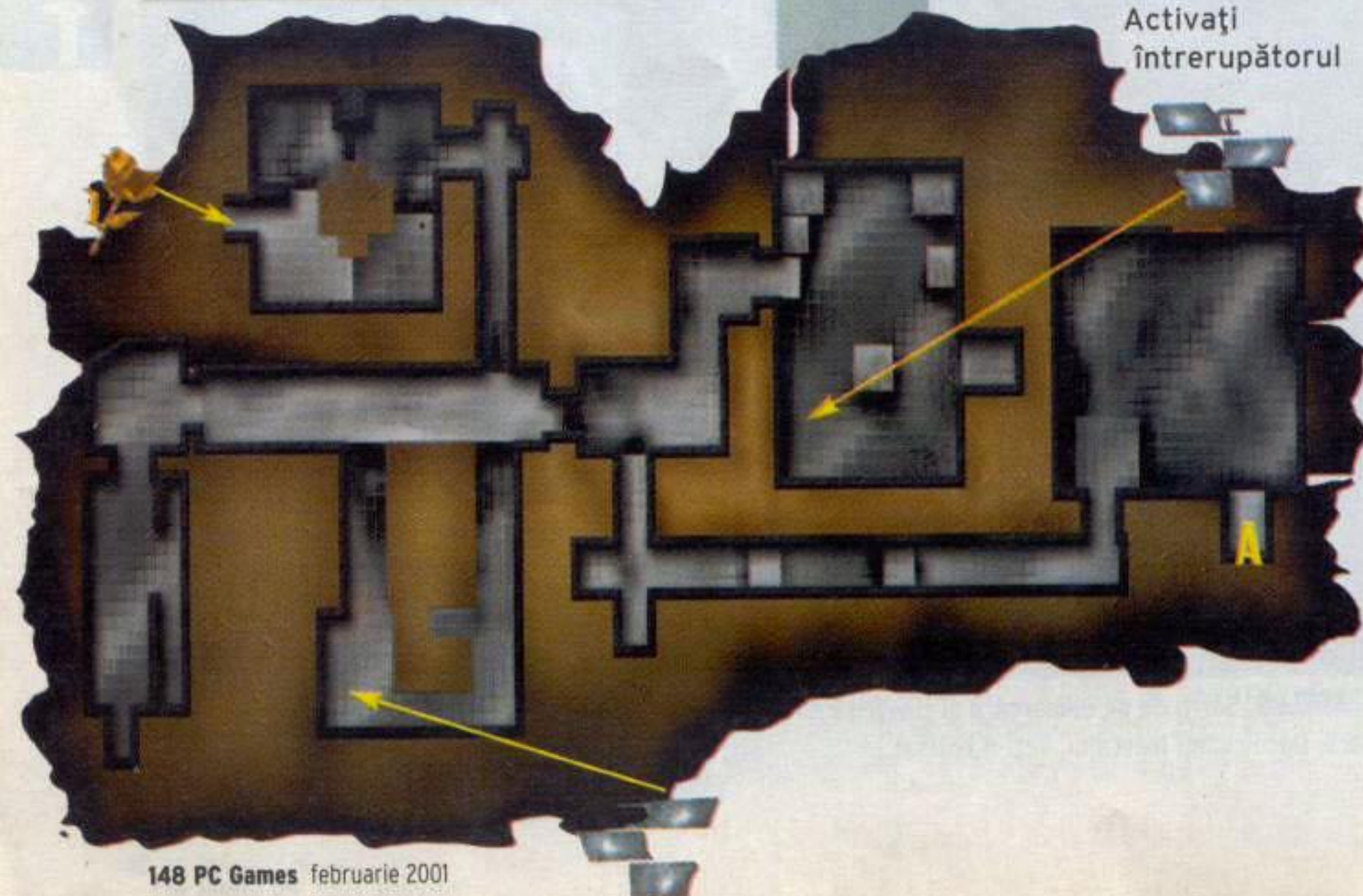
și luați cartele de la cyborgul distrus. Apăsați din nou comutatorul. Se va deschide coloana de aerisire, pe unde veți putea părăsi camera inundată.

Ce fac cu cele două elemente-cheie?

Întoarceți-vă pe același drum, având grijă ca următorul să nu vă scape din ochi. La capătul gangului, intrați prin stânga și fugiți până ajungeți la un comutator. Așteptați până ce următorul intră după dumneavoastră. Acționați comutatorul și adversarul este prins în cursă.

Combinați ambele elemente și fugiți la locul unde gardienii s-au suspendat cu frânghia de plafon. Puneți cheia obținută lângă ușă.

Silke Menne/Lars Theune
Mihele Horia



SUB TENSIUNE Apa este electrizată. Săriți pe coloanele oblice de beton și continuați ascensiunea printr-un salt înapoi.

Gunman

Vă arătăm în următoarele patru pagini ce vă așteaptă pe parcursul călătoriei întreprinse pe planeta-junglă

Half-Life se întoarce cu surle și trâmbițe. Programatorii amatori de la Rewolf vă invită din nou să săriți în bocanci și să porniți lupta.

Indicații generale

Cum să programez armele pentru a le optimiza eficacitatea?

Programarea armelor este o artă în sine. Nu toate programările sunt logice; la pistol de exemplu, nu trebuie să modificați treapta "rapid". Celelalte variante nu vor face decât să încetinească încărcarea sau să micșoreze numărul de cartușe trase într-un interval de timp, dar acesta este și un dezavantaj, căci încărcătorul se golește mai repede. Adversarii lichidați asigură însă o rezervă continuă. De modul sniper vă folosiți în eventualitatea în care trageți după o țintă aflată la distanță sau în aer (un elicopter monopost). Shotgun-ul nu trebuie niciodată să fie încărcat doar cu un singur cartuș. În afară de cazurile când e folosit împotriva xenomilor; trebuie să aveți la dispoziție cel puțin două sau chiar trei cartușe. Alegeți modul Riot sau Shotgun.

Arma cu acid merită folosită?

Acest tip de armă este foarte eficient în lupta împotriva extraterestrilor (cu o concentrație acidă de 70% și o presiune de 80%), dar nu e destul de sigură pentru lupta de aproape, deoarece timpul de încărcare-descărcare este prea îndelungat. Minigun-ul, deși foarte eficient, e mare consumator de muniție. Aruncătorul de rachete e



PLOAIE DE ACID Alienii sunt cam alergici la arma cu acid. Păcat că se încarcă atât de greu.

Scorpioni, dinozauri și alte lighioane... cum scap de ele?

foarte potrivit pentru a distruge țintele mari, cum sunt turnurile de pază. Puteți întinde însă și curse cu ajutorul lui, selectând modul care declanșează explozia la contact, la fel putând proceda și cu grenadele de mână. Pur și simplu trebuie să experimentați toate modurile armelor. Cel mai potrivit loc pentru aceasta este standul de antrenament de la început.

Există o mulțime de creaturi diferite care vă fac traiul greu. Cei mai vulnerabili adversari sunt scorpionii mici, care pot fi lichidați dintr-un foc. Cei mari sunt însă mai periculoși; pentru ei folosiți o armă cu încărcare rapidă, pentru a le trânti două-trei focuri. De câte ori e posibil, e bine să vă situați pe o poziție superioară, pentru a-i putea lovi de sus. Scorpionii pot fi însă neutralizați trăgându-le doar în picior. Dinozaurii sunt și ei de diferite mărimi. Deosebit de arțăgoase sunt creaturile de tip raptor, care sunt de dimensiunea dumneavoastră. Dacă le lăsați să se apropie, sunteți rapid executat. Încercați tot timpul să vă țineți la distanță și trageți de acolo cu minigun-ul sau cu shotgun-ul. În astfel de situații, puteți trage liniștit mai multe gloanțe din shotgun. N-ar fi nici o afacere să economisiți muniție, dar să nu supraviețuiți atacului. Extraterestrii care scuipe otravă se distrug cel mai bine cu ajutorul shotgun-lui. Xenomii se distrug ușor dintr-un foc.

Maya level

Cum să fac rost de suficientă muniție?

Muniție suficientă nu este, dar la nivelul maya distrugeți toate vasele (treaba asta se face cu pumnii, pentru a economisi muniție). Mai ales la acest nivel, vasele sunt pline cu



LOVEING SUNSHINE Omul-elicopter poate fi cel mai ușor executat folosindu-vă de sniper-mode.

nenumărate goodies. Această strategie se aplică, bineînțeles, la fiecare level. În principiu, distrugeți tot ce se poate, dar fiți cu băgare de seamă la micile colivii gri, căci de cele mai multe ori ascund mici dinozauri. La acest nivel trebuie să vă păziți de o multitudine de pericole ascunse. Astfel, la început veți întâlni maimuțe ce scuipe săgeți. Strecurați-vă pe sub săgeți. La fel stă treaba și cu găurile din pereți, din care vă sar încontinuu în față, cu mare viteză, dinozauri mici.

Cum să înving dinozaurul uriaș din Maya level?

Nicicum. Îndată ce ați intrat în arealul în care dinozaurul vă atacă de sus în jos, poziționați-vă la intrare, unde monstrul preistoric nu vă poate atinge. Dinozaurul este cam necioplit; îndată ce și-a ridicat capul, puteți fugi afară fără probleme. Țineți aproape de pereții laterali și astfel monstrul nu vă poate atinge. Acum trebuie să urcați la etajul superior, pentru a acționa două comutatoare. Și aici se recomandă să stați lângă perete. Probabil că nu veți scăpa chiar nevătămat, așa că ar fi indicat să aveți un coeficient de sănătate de 100%.

Mă atacă crocodilii. Ce fac după ce termin cu ei?

Ajuns în apă, generalul asmute crocodilii asupra dumneavoastră. Dacă nu aveți muniție, nu prea stați pe roze. Oricum, în unele locuri veți găsi MEDKITS. Dacă ați terminat cu crocodilii, retrageți-vă din



JURASSIC PARK Dacă rămâneți în acest loc nu vi se întâmplă nimic.

mijlocul arealului, deoarece locul va fi sfârtecat de o explozie. După deflagrație, puteți să vă scufundați prin tunel. Atenție la peștii ucigași: sunt ușor de lichidat cu arma standard, dar nu-i lăsați să se apropie.

Rust - LEVEL

Cum dezactivez câmpul de raze verzi din rust level?

Trebuie să distrugeți trei nuclee de plasmă. Primul îl găsiți înainte de a intra în încăperea cu câmpul verde. Dacă mergeți mai departe, ar trebui să luați un mic răgaz și să vă poziționați lângă câmp. Asupra dumneavoastră vor tăbări alienii care vor fi însă distruși la timp de razele verzi. Acum puteți trage și în celelalte două nuclee, câmpul va fi dezactivat și veți pătrunde în camera de transport. Atenție: înainte de a merge la transportoare, podeaua va fi distrusă de o crăpătură mare, iar dacă faceți un pas greșit - "Game Over". Alienii pe cale de materializare pot fi lichidați înainte de a se teleporta în totalitate. În final veți

Cum depășesc câmpul roșu de energie care blochează accesul la camera de transport?

Multe spații sunt bântuite de hordă de alieni. Ce tehnică îmi recomandați?

ajunge mai departe folosindu-vă de transportorul din dreapta.

În încăperea din față este o ladă pe care o puteți mișca. Împingeți-o în câmpul de raze și astfel vor fi decuplate razele întrerupte de cutie. Pentru a trece nevătămat trebuie să vă târați prin dreapta lăzii, prin locul care nu este străbătut de raze.

La acest nivel se întâmplă de multe ori să ajungeți într-o zonă (probabil printr-o coloană de aerisire) în care se recomandă să stați și să analizați de la distanță, înainte de a acționa. Așteptați întâi ca alienii să se decimeze între ei și nu

Stau în fața ușii securizate. Ce să fac în continuare?

acționați până nu v-a observat unul dintre ei și intenționează să vă atace. Nu îi lăsați însă să se apropie, ci țineți-i la distanță printr-un baraj de foc. Această tehnică de așteptare este câteodată de asemenea folosită de asemenea drone pașnice acționează mainframe-ul pentru dumneavoastră, ceea ce vă pot deschide câmpuri de energie și alte chestii asemănătoare.

După ce ați distrus toate pietrele ce blochează intrarea, ușa se va deschide. Întoarceți-vă imediat, altfel veți fi împușcat în spate de un alien. Intrați pe ușă și căutați o gură de ventilare după colț. Intrați în coloana



POȘETUȚE Dacă transformați crocodilii în poșetuțe, puteți trece prin crăpătura din podea în nivelul următor.



IA-O ÎNAINTE! De ce să riscați punctele greu obținute dacă puteți deconecta câmpul de energie cu această ladă?



LA ADĂPOST! Fără acoperire v-ați ratat cariera în fața inamicului.

de ventilare și veți ajunge într-o încăpere plină de alieni. Traversând spre capătul încăperii, se va rupe podeaua sub dumneavoastră; trebuie să faceți un salt la stânga și vă veți continua drumul printr-un mic grilaj.

Stau în fața unui torent de lavă iar podul este distrus. Cum ajung mai departe?

Nici cum. Drumul ce trebuie urmat este altul: întoarceți-vă, urcați pe prima scară și acționați crucea roșie din spatele scorpionului. Cățărați-vă pe lăzi până ajungeți la scară. Sus veți găsi un mic gang dar aveți grijă: camera următoare este plină de xenomi. În final trebuie să traversați coridorul verde. Camera în care urmează să intrați este plină de "dulci" trântori. Lăsați pe ei mai întâi să înfrunte răul și doar după aceea atacați. Urcați mai departe, dar așteptați-vă la o grămadă de acțiune (deci nu uitați de comanda "save") până ce veți urca la bordul navei spațiale pentru a trece la următorul nivel.

Vest:

Cum să folosesc tancul în care pot intra?

Pentru a-l pune în mișcare aveți nevoie de benzină, dar poate trage și fără combustibil. Urcați în tanc și



WILD WEST În această clădire se află comutatorul care controlează podul mobil.

distrugeți poarta și inamicii din interior. Intrați în clădire și puneți mâna pe canistra de benzină de la etajul superior. Faceți plinul și porniți tancul. Înăuntru sunteți în siguranță.

Am părăsit tancul deoarece drumul era blocat de lăzi. Ce urmează să fac?

Nu aveți voie să abandonați tancul decât dacă se termină benzina. Coborâți din tanc și mergeți înainte ocolind lăzile cu cabestan. La stânga veți găsi o nișă în stâncă, la care se poate ajunge urcând pe scară. Ajuns acolo, puteți urca pe platou; la capătul acestuia veți găsi comutatorul care cuplează din nou energia și astfel veți putea acționa cabestanul. Porniți mai departe cu tancul, deoarece vă așteaptă baterii antiaeriene grele.

Cum pot coborî podul mobil ca să pot înainta cu tancul?

Coborâți din tanc și mergeți la dreapta pe lângă pod. Atenție: veți întâlni câțiva inamici, luați-vă deci ceva muniție. Urcați scara și cotrobăiți casa până ce găsiți drumul spre o altă casă; aici se află comutatorul ce pune în mișcare podul mobil. Percheziționați neapărat nenumăratele camere din casă, căci sunt pline de goodies. Urcați din nou în tanc și mergeți cu el până ce se epuizează benzina. Căutați altă canistră (altă

nișă cu scară) și mergeți mai departe până ce ajungeți la un loc de care nu se poate trece doar dacă curățați drumul de stâncile care-l blochează. Pentru a ajunge la comutatorul ce mută stâncile, trebuie să încercați să săriți de la o casă aflată între stânci la alta.

Rebar:

Stau într-o încăpere cu doi alieni în spatele unei sticle și cu un câmp de energie. Ce să fac?

Pentru a putea sparge câmpul de energie trebuie să acționați de șase ori unul dintre comutatoarele roșii atașate clopotului de sticlă. Alienii uriași de sub clopot vor fi maltratați de electroșocuri, ceea ce va supraîncărca sistemul energetic. După câteva încercări explodează consola din spatele câmpului energetic și drumul este liber.

În camera frigorifică: trebuie să mă păzesc de alienii înghețați?

Încă nu! Dar misiunea dumneavoastră este să găsiți cele trei siguranțe și să determinați o creștere a temperaturii. Și aici e buba: toți alienii vor fi eliberați de platoșa de gheață. Dacă ați distrus siguranțele, fugiți cât se poate de repede spre ieșire. Pentru a ajunge și în încăperea cu obiecte bonus, trebuie să controlați toate celelalte încăperi, înainte de a topi gheața. Nu încercați în nici un caz să zăboviți în



EFFECT DE ȘOC Câmpul energetic nu poate fi dezactivat decât dacă acționați de șase ori unul din cele două întrerupătoare de pe clopotul de sticlă. Ca urmare alienii "vor fi puși la curent".



ICE IN THE SUNSHINE Când se topește gheața, porniți ca din pușcă spre ieșire.

Cum distrug tunul Kata din ultimul nivel?

vreo încăpere la întoarcere deoarece nu veți scăpa cu viață.

Tunul Kata vă catapultează pe orbită. Curățați întâi orice "picior de om" folosindu-vă de pistol în sniper-mode. Nu este prea eficient, însă trebuie să-l folosiți pentru a distruge tunul. Trebuie să găsiți unghiul potrivit pentru a trage asupra tunului. Poziționați-vă deci cât mai



PRECISSIMUS Poziționați tancul cât mai la dreapta și găsiți poziția din care puteți distruge tunul. Pe urmă treceți pe cealaltă parte. Se apropie secvența finală!

Cum trec pe lângă Mainframe-Drone?

la dreapta. Dacă credeți că ați putea fi nimerit, părăsiți tancul pentru a reveni ulterior.

Poziționați-vă lateral față de hangar și trageți în "rapid"-mode asupra

alienilor. Dacă reușiți, l-ați învins pe Gunman.

Thorsten Seiffert
Mihele Horia

Cheat-urile secrete pentru Gunman:

Dacă nu vă descurcați în vreo situație în ciuda tips-urilor primite, cheat-urile vă vor scoate la liman din orice dificultate. La nevoie puteți sări peste niveluri întregi

Începeți jocul folosindu-vă de următoarea comandă: -dev-console-game rewolf (Ex: C:/game/gunman/gunman.exe -dev -console-game rewolf) astfel veți putea introduce codurile pe consolă. Hărțile se încarcă prin "changelevel" urmat de numele hărții.

Cele mai importante:	
God:	God-Mode
Noclip:	Clipping-Mode off/on
Impulse 101:	toate armele plus muniția
load:	load game
save:	save game
kill:	sinucidere
restart:	restartează harta folosită
quit:	quit game

Vă prezentăm toate codurile:	mayan0b	rebar2l	rust7d
takeoff	mayan1	rebar3b	rust7e
rusted	mayan3a	rebar3d	rust8a
meltdown	mayan4	rebar3e	rust9a
highnoon	mayan6	rust1	west1
frontier	mayan8	rust2a	west2
cinematic1	rebar0a	rust2b	west3a
cinematic2	rebar0b	rust3a	west3b
cinematic3	rebar2a	rust4a	west4a
cinematic4	rebar2b	rust4b	west4b
city1a	rebar2c	rust4c	west5b
city1b	rebar2d	rust5a	west6a
city2b	rebar2e	rust6a	west6b
city3a	rebar2f	rust6b	west6c
city3b	rebar2g	rust6c	west6d
end1	rebar2h	rust6d	west6e
end2	rebar2i	rust7a	
mayan0a	rebar2j	rust7b	
	rebar2k	rust7c	

No One Lives Forever

În ultima ediție v-am pus la curent cu liniile de bază ale jocului. Acum e pe bune.

Fatalitate în Maroc

Ce să-i răspund lui Bruno?

Dacă nu sunteți sigur, alegeți primul răspuns și Bruno vă va deconspira la timp toți adversarii. Dacă doriți însă rivali adevărați, alegeți cel de-al treilea răspuns.

De unde vin atâția agresori?

Trebuie să știți că ordinea în care apar agresorii este pur arbitrară. Mai ales în partea a doua, când ocupați poziție în camera 12, trebuie să priviți repede pe fereastră de la dreapta la stânga, deoarece nu aveți niciodată o perspectivă completă asupra străzii.

Unde găsesc explozibilele, după ce l-am lichidat pe Bruno?

Locurile sunt și ele alese aleator, dar nu sunt greu de descoperit. Puțin mai greu este să protejați ostatecii. Imediat ce auziți țipând o victimă, trebuie să vă grăbiți și să executați agresorul.

Unde trebuie să merg în street nivel-ul din Maroc?

În principiu, puteți să vă mișcați liber pe străzi. Dacă doriți să culegeți cât mai multe intelligence item-uri, ar trebui să periați tot terenul. În orice caz, trebuie să treceți prin portalul cu prag de lemn. Veți ajunge într-un întins loc deschis. Imediat ce veți pași pe podul de lemn stricat, nivelul se va termina automat. În caz că doriți să cercetați în continuare locul, trebuie să

Cum să procedez cu omul de la pod?

acționați tasta "save".

Nu mergeți imediat pe mal, ci loviți mai întâi adversarul care stă pe podea. Dacă îl chinuiți astfel de trei ori la rând, intrați în posesia unui nou intelligence item.

Pot traversa câmpul minat și fără ajutorul detectorului?

Da. Mergeți în extremitatea stângă din capătul gardului și săriți pe el. Se poate întâmpla să explodeze o mină, însă aceasta nu vă va răni. Cățărați-vă atent pe cantul stâncii și pătrundeți în depresiune. Veți ajunge la un loc unde se intersectează două linii de textură. Linia duce la autovehicul și de aici la intelligence item și la extingtor.

Faceți întotdeauna doar pași mărunți pentru a scăpa nevătămat.

Unde trebuie să merg în construcția de pe coastă?

Ieșirea din nivel este ușor de găsit. Cercetați marea curte interioară a clădirii și veți găsi o intrare în partea stângă. Podeaua spațiului în care pătrundeți este de mozaic; aici este ieșirea. Înainte de a părăsi clădirea, ar fi bine să vă faceți puțin timp pentru a controla terenul.

Nu am făcut greșeli, dar sunt tot timpul subapreciat. De ce?

Chiar dacă nu ați provocat nici o alarmă, ați strâns toate intelligence item-urile

și sunteți de părere că nu ați comis altă greșală, superiorii dumneavoastră nu vor fi satisfăcuți de serviciile pe care le-ați prestat. Nu vă faceți însă griji, deoarece și asta face parte din story și din condiția dumneavoastră de agent de sex feminin într-o lume misogină.

Berlin by night

Ce-i cu cabina telefonică?

Nu vă lăsați dus de nas, căci pontul cu 205 nu se referă la un număr de telefon, ci este numărul unei camere de hotel. Întoarceți-vă la punctul de start și pătrundeți în hotel. Pe peretele din dreapta, dinaintea liftului, veți găsi o sonerie ce conține și numărul camerei căutate.

Nu pot trece de primele gărzi. Unde greșesc?

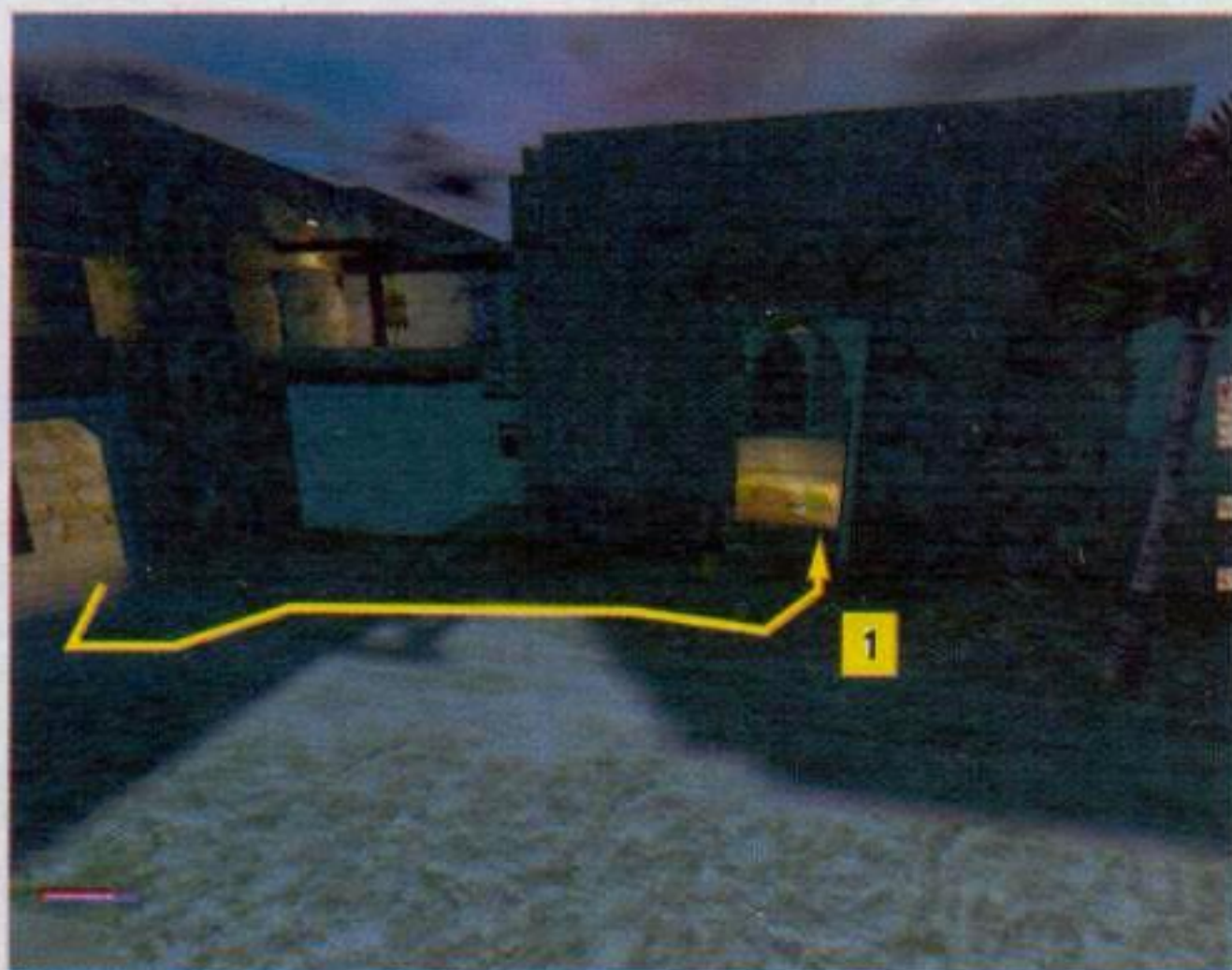
Urcați-vă pe lăzile de gunoi de sub camera de filmat și așteptați convorbirea gardienilor. Furișati-vă apoi după ei pe lângă transportor. În spate veți găsi pe partea dreaptă o gură de canal închisă. Atenție, locul este supravegheat de o altă cameră de luat vederi.

Cum ajung la comutatorul care deschide poarta?

Dacă ați părăsit canalizarea, momiți gardianul să părăsească postul aruncându-i o monedă. Lichidați-l.



CADAVRE UMEDE În drum spre țarm, așteptați în apă până ce puteți lichida patrulele.



LUMEA UMBRELOR Furișati-vă de-a lungul zidului către ieșirea din nivel (1). Atenție, chiar după ieșire, la stânga, este o santinelă.

Ce trebuie să fac în locul unde se află câinii? Pătrundeți în camera de gardă și acționați comutatorul în momentul în care nu intrați sub unghiul de incidență al camerei de luat vederi.

Unde trebuie să activez explozibilele? Eliminați întâi personalul care deservește reflectorul. Imediat ce v-au simțit, câinii încep să latre. Așteptați până ce paznicul fuge spre țarc și lichidați împreună câinii și agresori.

Pot controla biblioteca fără să fiu observat? Și în acest nivel, pozițiile sunt alese aleator și de aceea trebuie să "pieptănați" întreg nivelul. Toate explozibilele sunt montate pe butoaie.

Ce să-i răspund informatorului? Chiar dacă nu este ușor, puteți controla întreaga clădire fără a declanșa nici măcar o alarmă. Când ați descoperit unde sunt poziționate toate camerele de luat vederi, puteți executa toate patrulele, în locuri nesupravegheate, folosindu-vă de pistolul cu amortizor. Cine preferă metoda "hard", curăță pur și simplu coridoarele, folosindu-se de armele AK-47 din dotare.

Unde este intrarea secretă? Spuneți-i pur și simplu că ați făcut tot posibilul și rămâneți prietenoasă. La sfârșit veți primi un intelligence item.

Unde îl găsesc pe doctorul Schenker? Intrați în pivnița bibliotecii. Un perete al bibliotecii arată altfel decât celelalte. Acea este intrarea secretă.

Urcați pe scări după care folosiți liftul. Schenker se găsește la capătul unui lung gang din secția laboratoarelor de știință. După scurta secvență intermediară în care sunteți prezentat, scoateți imediat armele AK-47, pentru a executa agresorii printr-un foc încrucișat. Lăsați-l deocamdată pe Schenker în laborator și curățați drumul în jos spre ieșirea din nivel. Astfel veți evita lichidarea din greșeală a doctorului și colapsul misiunii. Vorbiți prietenește cu el și aveți grijă să nu uita să ia cu el poza nevastei.

Neașteptate turbulențe

Despre ce să vorbesc cu Schenker pe avion? Aduceți vorba despre soția sa moartă și fiți prietenos. Ca recompensă, veți primi un intelligence item în plus.

Unde pot părăsi avionul? Chiar dacă a început numărătoarea inversă, inspectați încă o dată fiecare compartiment al avionului. Veți găsi un nou intelligence item. Mergeți până la partea posterioară a avionului și săriți pe trapă.

Cum ajung la parașută? Încercați să vă mențineți ținta tot timpul în mijlocul ecranului. Din când în când, trebuie să faceți rotații de 360 de grade, pentru a-i avea în vizor și pe ceilalți parașutiști ce trag asupra dumneavoastră. Imediat ce ați lichidat un agresor, reveniți asupra țintei dumneavoastră până când sunteți din nou atacat. Dacă ați ajuns destul de aproape de parașută, Cate Archer se va echipa cu ea într-o nostimă secvență intermediară.

Rendez-vous în Hamburg

Cum pot intra în club? Intrați în vorbă cu doamna din fața dumneavoastră. Așteptați până ce distrage atenția portarului și furișați-vă la fereastra din partea dreaptă. Pe acolo puteți intra în clădire.

Există într-adevăr prietena de care a pomenit bărbatul din fața clubului? Da. O dată ajuns în club, căutați la etajul întâi o femeie îmbrăcată într-o rochie cu dungi alb-albastre. Vorbiți cu ea și drept mulțumire veți primi un alt intelligence item.

Cum ies din club? Trebuie să curățați drumul. Atenție, agresorii folosesc în parte și muniție cu fosfor, care provoacă dureri deosebite. De aceea trebuie să vă mișcați rapid în depozit, în cazul în care ați fost observat printre rafturi de unul dintre adversari.

Pot împiedica atentatul asupra informatorului? Oricât ați fi de atent și prevăzător, informatorul dumneavoastră va fi eliminat de lunetistul de pe acoperiș. Luați acest fapt în considerare și concepeți un plan alternativ.

Cum scap de gărzi?

Mergeți pe ulițele întunecate până ajungeți la arcadele de piatră. Pe lângă o mulțime de gardieni, aici sunt montate și reflectoare. Totuși, vă puteți strecura neobservat printre umbre. Nu merită să riscați o luptă. Cele două santinele ce păzesc podul pot fi adormite cu ajutorul diafanului dumneavoastră parfum. Săriți repede în râu. S-a mai încheiat un nivel.

O eventuală urmă

Pot intra neobservat în clădire? Da. Supravegheați cele două gărzi de la poartă. Când încep să patruleze, îi puteți lichida ușor pe amândoi, folosindu-vă de pușca cu lunetă. Atenție, în spatele porții, pe partea stângă, se află o altă cameră de luat vederi.

Ce trebuie să fac o dată ajuns în clădire? Urcați întâi scările metalice galbene care conduc la birouri. Lichidați gardianul care stă la geam și întoarceți-vă cu grijă înapoi în curte.

Poarta metalică de la hală este închisă. Ce pot să fac? Între cele două silozuri se află un ventil. Dacă îl întoarceți, se declanșează o explozie. Lichidați gărziile care trec în fugă. Poarta de metal este deschisă și puteți pătrunde în hală.

Se poate opri cumva aburul? Da. Inspectând hala, puteți asista la o discuție ce se referă la un ventil pierdut. Căutați în preajma bazinului verde cu acid și îl veți găsi. O dată ventilul montat și acționat, veți putea trece nevătămat pe coridoare.

Cum pun mâna nevătămat pe ventil? Coborâți treptele până jos și căutați încăperea cu cele două gărzi. Pe perete este un tablou electric luminat în roșu. Apăsăți comutatorul și veți putea folosi scara ce era sub tensiune și veți evacua acidul din curte cu ajutorul unui ventil.

Ce drum trebuie să urmez pentru a ajunge în depozit? Dacă nu doriți să intrați pe ușa din spate, ocoliți hala prin partea dreaptă. De pe lăzi puteți sări pe acoperiș și deschide o fereastră fără a fi observat.

Ce se ascunde în spațiile ușii pe care scrie "Out of service"? Permiteți-vă distracția de a neutraliza o santinelă folosindu-vă de o macara.

Cum ajung pe vasul cu containere?

Pe stânga, după ușă, se află panoul de control al macaralei. Activați o manetă și contemplați ce pățește paznicul.

După ce ați părăsit din nou depozitul, furișați-vă prin curte și pe sub platforma galbenă. Printre containere pândesc mai mulți gardieni. Mergeți apoi în pivnița depozitului. Prin cealaltă parte ajungeți la rampa de încărcare. Spargeți lacătul de la gard și cățărați-vă pe rampă. Acum trebuie să așteptați până ce macaraua va lua un container din trenul de marfă. Săriți pe container și misiunea este încheiată.

Unde sunt cele patru butoaie cu chimicale?

Butoaiele sunt plasate de program la întâmplare. În consecință, trebuie să căutați pe toată nava.

Cum execut celelalte puncte ale misiunii?

Nicicum. Puteți doar găsi cele patru butoaie și culege câteva intelligence item-uri. După ce ați părăsit sistemul de aerisire, căutați o ieșire rotundă spre punte. Odată ajuns acolo, veți fi capturat și nu veți mai putea face nimic.

Cum evadez de pe vas?

Priviți cu atenție plăcile din pardoseala celei dumneavoastră și veți descoperi un mini-autogen.

Nu pot trece de gangurile inundate.

Priviți locul unde a avut loc marea explozie din gang. Pe acolo vă puteți scufunda pentru a pătrunde în încăperea următoare.

Ce să fac în încăperea turbinelor?

Decuplați curentul de la panou. Acum puteți sări pe punte peste balustradă fără să vă curentați.

Gangul cu marinari e o fundătură?

Nu. Dacă ați rezolvat pericolul, trageți asupra ventilului. Datorită exploziei, compartimentul se inunde și vă puteți scufunda mai departe. Grăbiți-vă, căci trebuie să ajungeți la camera de transmisiuni, ce se află lângă punte. În încăperea alăturată veți descoperi un alt intelligence item pe o masă.

Cursa subacvatică

Care e primul lucru ce îl fac în hotel?

Părăsiți urgent încăperea în fața căreia e un gardian la

E plin de gardieni, dar nu văd nici o ieșire. Ce să fac?

pământ și treceți în curtea interioară cu inscripția OKTOBERFEST-TRANSPARENT deasupra porții. Deschideți lacătul de la intrare și pătrundeți în aripa următoare a hotelului.

Unde sunt trăgători de elită în curte?

Trebuie să așteptați până ce iese camerista de la 207. Acolo puteți deschide fereastra și ieșiți afară.

Ce trebuie să fac în pod?

Mergeți întâi la fereastra din stânga și priviți la căderea de vizavi. Acolo veți vedea un adversar pe care îl veți executa înainte de a vă cățăra pe pervazul ferestrei. Dacă v-ați cățarat pe turn (atenție, căci pietrele se mișcă), priviți imediat în stânga sus. La fereastra cea mai de sus se vede un alt inamic.

Ce trebuie să fac în grădina de vară?

Târâți-vă în coloana de aerisire și aveți grijă când părăsiți gangul să nu fiți surprins de alte gărzi, ce pândesc de pe acoperișuri.

Am în posesie jurnalul de bord și actele navei. Ce urmează?

Cățărați-vă pe vița-de-vie. Treceți cu grijă pe streșină pentru a ajunge la cealaltă fereastră și intrați înăuntru.

La întoarcerea prin epavă, trebuie să vă așteptați la scafandri inamici. Căutați bulele de aer din apă, căci acestea dezvăluie locul în care se ascunde un scafandru.

Un om cu greutate

Cum să pătrund cel mai bine în birou?

Primul pas e dezactivarea sistemului de alarmă. Camera de gardă se află vizavi de biroul managerului. Dați foc coșurilor cu hârtie pentru a distra temporar atenția gardienilor.

Cum ajung în biroul rotund?

Furișați-vă în sus pe lângă santinele. Țineți stânga și veți găsi un comutator care coboară ferestrele birourilor. Acum puteți pătrunde în birou neobservat.

Cum ajung în fabrică?

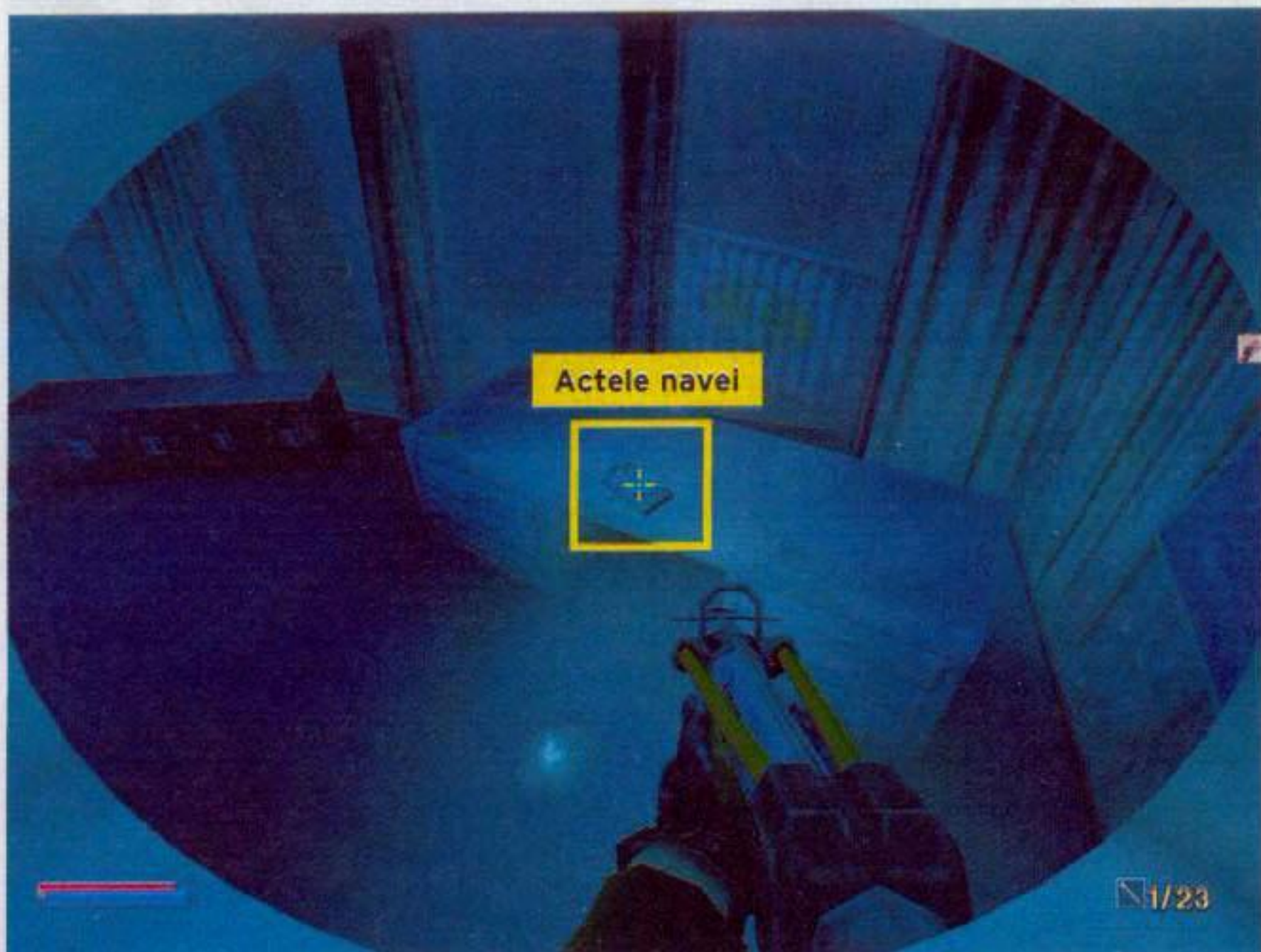
Așteptați până ce Goodman atrage prima santinelă în spatele camionului și îl face K.O. Pe cea de-a doua o puteți apoi lichida cu un glonte în cap.

Unde sunt registrele pe care trebui să le fotografiez?

Țineți minte locul pe lângă care trece trenul. De aici aveți acces la toate birourile în care se află documentele



TRAPA DIN PODEA Fiți cu băgare de seamă la trapa din podea. Acesta este accesul pe vas.



PE ÎNTUNERIC Folosiți lanterna, dacă nu cumva doriți să treceți cu privirea peste actele navei, căci nu sunt ușor de găsit.

pe care le căutați. Pe cealaltă parte a șinelor se află o ușă. Săriți peste un vagon-platformă pe cealaltă parte.

Cum ajung în prezența lordului?

Culegeți item-urile din mașină, din lada de gunoi și de sub pragul ușii. Apăsați clanța și prezentați-vă ca reporter al magazinului "Men of Influence" (replicile pentru dialog 2, 1). În timpul interviului este totuna ce întrebări puneți, dar răspunsurile la întrebările despre safari sunt amuzante.

Spărgătorul de seifuri

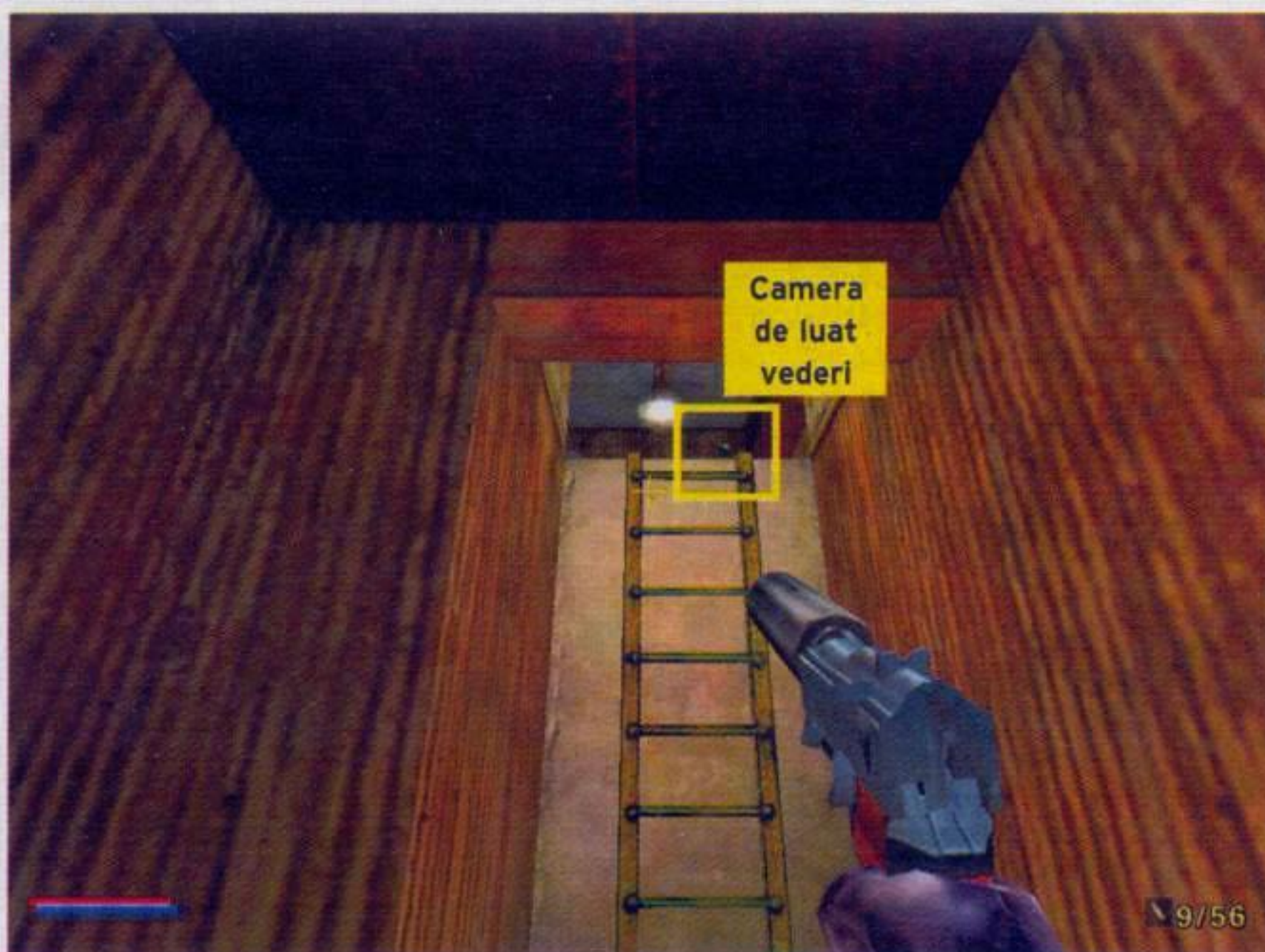
Pe unde ajung la lift?

Șantierul cel mare este bine păzit. Memorați căile pe unde circulă patrurile, pentru a le lichida pe rând. Trebuie să intrați în turnul de metal galben. Atenție, încăperile din pivniță sunt pline de agresori.

Nu pot ajunge mai departe.

Nu găsesc nicăieri vreun lift.

Nu treceți atât de neglijent pe lângă stivuitor. El poate fi folosit pentru a descură o poartă. Pe aici ajungeți mai departe. În secvența următoare opriți-vă lângă grilajul cu lacăt. Spargeți-l și activați întrerupătorul din încăperea pentru a aprinde lumina.



BIG BROTHER IS WATCHING Când vă apropiați de scară, fiți cu băgare de seamă la camera de luat vederi. În afară de asta, în zona scării patrulează încontinuu o santinelă. Totuși, trebuie să urcați pentru a găsi un registru.

Cum o înving pe Inge Wagner?

Nu risipiți muniția cu impozanta cântăreață, deoarece aveți cui să o destinați, și anume gărziilor. Opriți casetofonul și treceți rapid la întrerupătorul din cealaltă parte a camerei. Când Inge Wagner calcă în bălțile de apă, va fi "pusă la curent". Tratamentul trebuie repetat de câteva ori până ce diva să-și încheie abrupt cariera.



FUNDĂTURA Fără a da alarma nu veți putea trece mai departe. Ocoliți această zonă.



E VREMEA SOMNULUI DE FRUMUSEȚE După ce Goodman l-a lichidat pe unul dintre gardieni, puteți să-i faceți felul celui de-al doilea în propriu-i post și să acționați comutatorul. Atenție la camerele de filmat.

Cum dau semnalul?

Ajuns pe acoperișul clădirii, sunteți la o pistă de decolare pentru elicoptere. Trageți în butoaiile roșii din colț. Veți provoca astfel o explozie uriașă pe care ar trebui să o observe și Goodman.

Nu găsesc accesul în clădirea birourilor?

Ieșiți de pe pista de aterizare prin ușa dublă și intrați în încăperea din stânga. De aici veți ajunge într-o cămaruță, de unde puteți activa podul rulant de curățare a geamurilor. Întoarceți-vă pe pistă și urcați-vă pe lăzile albastre pentru a ajunge în coloana de aerisire. Distrugeți lamelele de la sfârșitul acesteia. Distrugeți și lamelele ventilatorului și puteți intra în coloană.

Ce trebuie să fac, o dată ajuns în complexul birotic?

Mergeți în partea posterioară a liftului și acționați întrerupătorul



SHOW TIME Momiți cântăreața să treacă prin băi.

La ce surprize să mă aștept în birouri?

pentru situații de urgență, pentru a putea pătrunde în casa liftului.

Deschideți fiecare birou mare în parte. Deoarece locurile cu intelligence item-uri sunt alese în mod aleator de program, trebuie să cercetați întreaga clădire. Dacă se poate, folosiți împotriva santinelor doar arbaleta, deoarece nu face gălăgie.



FOC DE ARTIFICII Ajuns la pista de aterizare, poziționați-vă sub camera de luat vederi și trageți în butoale.

Cum se activează liftul?

Când ați ajuns la etajul cu AUDITORIUM, ar fi bine să analizați mai îndeaproape biroul de pază. Pe perete se află un tablou electronic de comandă, la care vă puteți utiliza code breaker-ul. Astfel veți obține accesul la lift.

Unde se află seiful secret al lui Dumas?

În următorul birou mișcați-vă cu atenție și aruncați câte o privire în sus, deoarece pot apărea agresori la balcoane. Înainte de a urca la nivelul următor, intrați în biroul pazei, pentru a dezactiva camerele de luat vederi. Căutați după aceea drumul ce duce la birourile mari; în spatele lor se află biroul particular al lui Dumas. În spatele tabloului cu o vulpe se găsește încuietoarea seifului.

Ce fel de pericole ascunde seiful?

Dacă ați deschis seiful, puneți-vă ochelarii pentru infraroșii, pentru a depista barajele laser. Primele trei obstacole se depășesc aplicând un timing perfect, dar oricât de îndemânatici ați fi, nu veți trece de al patrulea baraj. Trebuie să deschideți clapa metalică aflată în podea între a treia și a patra cameră. Astfel veți putea pur și simplu să vă târați pe sub barieră.

Încercarea de salvare

Cum să plec din calea conductorului?

Puteți scăpa de privirea conductorului ascunzându-vă în toaletă. Intrați primul în biroul conductorului (Conductor's Office), unde veți găsi lista

de pasageri.

Cum fac rost de un bilet?

Percheziționați toate compartimentele trenului; biletul se află pe una dintre mese. Continuați cercetarea pentru a-l întâlni pe informator și a decupla vagonul de restul trenului.

Cum trebui să procedez în gara de marfă?

Faceți dreapta înainte de tunel și veți găsi intrarea în depozitul de lemne. Strecurați-vă prin locul îngust dintre stive, săriți peste zid și puneți mâna pe motocicletă parcată.

Cum înving elicopterul?

Opriți motocicleta exact sub turn și urcați rapid pe scară. Una dintre santinele are un aruncător de rachete, de care vă puteți servi de minune în lupta împotriva elicopterului, dar puteți folosi și armele AK-47 la fel de eficient.

Ce trebuie să fac în complexul subteran?

Căutați biroul pazei de unde puteți dezactiva camerele de luat vederi. Acolo veți găsi și un security pass, cu ajutorul căruia veți putea pătrunde în liftul cu grilaj.

Cum ajung la doctorul Schenker?

În secvența următoare fugiți pe lângă o ușă cu gratii, în spatele căreia se găsește liftul care vă duce la doctorul pe care îl căutați. Totuși, ar trebui să treceți mai întâi pe la toaleta damelor, pentru a lua comicii papuci de păslă.

Mi s-a tăiat calea de evadare. Ce să mă fac?

Folosiți-vă de code breaker pentru a obține accesul la câmpurile



IEȘIREA DE URGENȚĂ Pentru a ajunge la primul nivel de birouri, trebuie să folosiți ieșirea din spate, care duce la coloana de ventilație.



MULTĂ AGITAȚIE PENTRU NIMIC Percheziționați camera pazei. Atenție, după ușă faceți dreapta într-o încăpere anexă, pe unde se folosesc trei gardieni.

electrice. Fugiți de la o cameră la alta și așteptați apoi următoarea descărcare electrică.

Probleme la tropice

Cum procedez în acest nivel?

Folosiți-vă de code breaker pentru a intra în încăperea cu panoul de comandă al camerelor de luat vederi. Pentru a ajunge la aparatul de emisie-recepție, trebuie de asemenea să spargeți o ușă cu această unealtă. Trageți în instalație și deplasați-vă spre lift prin hala cufundată în beznă. Ghemuiți-vă în colțul din spate, pentru a nu fi observat de persoanele din cel de-al doilea lift.

Stau în valea din junglă în fața unei uși încuiate. Ce trebuie să fac?

Priviți spre tufișul din dreapta; ascunde o potecă ce duce la o ruină. Prin spatele ruinelor trebuie să mergeți printr-un râuleț, pentru a găsi intrarea la baza de rachete. Acolo nu puteți ajunge decât cu ajutorul harponului și a frânghiei.

Cum să sabotez startul rachetelor?

Luați mini-autogenul și fugiți de-a lungul punții, pentru a topi toate sudurile ce țin instalația. Căutați apoi să vă adăpostiți în apă.

Cum pun mâna pe costumul de astronaut?

După ce ați terminat transmisia radio și ați avansat, ajungeți la o



VREME GERASĂ Trebuie neapărat să rămâneți pe urmele baroanei. Puteți cerceta orașul și în manieră proprie, pentru a reveni la poarta acestei case.

încăpere cu grilaje la geamuri și dulapuri. Trebuie să lichidați astronautul și să-i luați costumul.

Pe orbita Terrei

Ce trebuie să fac o dată ajuns pe stație?

Mergeți în sectorul Goldenrod la bar și luați legitimația de securitate de la tejgheaua barului și urcați cu liftul în secțiunea Periwinkle. De aici veți lua code sbreaker-ul și arma laser. Acum puteți deschide următoarea ușă securizată pentru a ajunge în sectorul

Raspberry. De asemenea, ajuns în secțiunile A și B folosiți code breaker-ul pentru a dezactiva sistemul de securitate. Veți coborî apoi cu cel de-al doilea lift în secțiunea Goldenrod și intrați în stația Hydroponic.

Cum scap de ploaia de meteoriți?

Nu ezitați și fugiți pur și simplu de-a lungul gangului în secțiunea următoare. Fugiți pe ușa pe care s-au năpustit cei doi savanți; aici veți găsi antidotul căutat.

S-a distrus liftul. Ce mă fac?

Săriți din nișă în nișă până ajungeți sus la ieșirea din casa liftului și intrați în prima capsulă de salvare.

Pe drumuri de munte

Unde este ieșirea din nivel?

Mergeți pur și simplu pe străzi, până ce veți da peste casa cu stiva de lemne. Aici se va juca următoarea scenă.

Cum e mai bine să procedez în următoarea scenă?

Intrați în clădirea din dreapta și părăsiți-o pe fereastra deschisă. Furișați-vă pe lângă magazie și intrați în garaj. Aici găsiți code breaker-ul de care aveți nevoie pentru a trece de instalațiile de securitate. Întoarceți-vă în curte, unde s-a deschis acum grilajul dublu.

Unde trebuie să merg când ajung la reflectoare?

Lichidați gardienii pe rând și țineți-vă departe de lumina reflectoarelor.



MOULIN ROUGE Pentru a putea dezactiva scutul roșu, trebuie să ajungeți la platforma de securitate Raspberry și să dezactivați instalațiile electronice din secțiunile A și B cu ajutorul code breaker-ului.

Ce trebuie să fac
mai departe cu
snowmobil-ul?

În centrul curții se află o gură de canal. Înainte de a-l deschide, pregătiți-vă Dietrich-ul, pentru a economisi timpul prețios pe care-l aveți când ajungeți în apa rece ca gheața.

Nu puteți greși prea mult, dar acționați des tasta Save, pentru că nu puteți ști niciodată când sunteți atacat. Se recomandă să încărcați din nou ultima - secțiune de joc și să porniți la lichidarea adversarului per pedes. Când ajungeți la gard, folosiți-vă detectorul de mine și intrați în coridorul prin care puteți trece nevătămat.

Cum ajung la
teleferic?

Săriți peste lăzi și peste gardul sub tensiune pentru a pătrunde în tunel. Ajuns la stație, înainte de a putea călători liniștiți cu „gondola”, vă veți confrunta cu câțiva soldați.

Imperturbabila Cate

Unde trebuie să
merg în castel?

Coborâți și controlați camera în care se află un dulap, o masă și o scară. Dacă urcați până în capătul scării, veți găsi o lucarnă în zid, prin care va trebui să vă târați. Urcați apoi mai sus, peste acoperișul nins.

Ce trebuie să fac
la etajul superior?

Fugiți la panoul electric și acționați comutatorul aferent liftului. Întoarceți-vă apoi jos și continuați-vă drumul cu liftul.

Cum îl lichidez pe
Armstrong?

Dacă aveți o mână abilă, îl puteți pur și simplu snopi în bătaie, iar cei mai puțin înzestrați pot încerca să-l momească în dormitor. Săriți pe un pat pentru a-l putea prelucra de la înălțime. Nu veți reuși însă decât dacă se ține strâns de



CLIFFHANGER Urcați pe rampă și căutați gaura din zid.



SALT ÎNAINTE Rămâneți lipiți de zid până când raza reflectorului trece de dumneavoastră. Săriți apoi peste golul dintre ziduri și pătrundeți pe geam în turn.

Cum ajung din nou
la echipamentul
meu?

dumneavoastră, căci altfel va arunca cu grenade și veți pierde.

La capătul gangului cu sicrie, pe podea, se găsește o monedă. Ridicați-o și furișați-vă cu ea afară pe lângă zid. Fiți cu băgare de seamă la gardian și la reflector și săriți la momentul potrivit în nișa din zid și luați-o spre fereastra din turn. Momiți paznicul din cameră cu moneda, lăsați-l lat și sunteți din nou înarmat.

Cum obțin la timp
antidotul?

Urcați prin hală și ieșiți prin gang. În spatele ușii vă urcați pe scara cea verde. Când ajungeți în camera de gazare, scoateți repede funia și harponul și priviți în sus: lichidați gardianul de la instalația de gaz și decuplați-o. În următoarea secvență fugiți pur și simplu drept înainte pe coridor, fără a coti. Pe platformă veți apăsa butonul verde pentru a primi antidotul. Întoarceți-vă la savanții de la fereastră. Îndată ce antidotul a ajuns în cameră, puteți deschide ușa.

Mi-am administrat
antidotul. Unde
trebuie să merg
acum?

Fugiți la hala cu containere și spargeți lacătul ce încuie nișa din podea în care se află Dietrich-ul

Nu pot învinge
rechinul.

Nici nu trebuie. Așteptați pe punte până ce apare santinela și împușcați-o; va cădea de pe stânci în apă și va muri rechinul. Acesta e momentul să săriți în apă și înotați prin deschizătura pe unde a intrat rechinul. Pe acolo puteți ieși din apă fără nici un pericol.

Cum ajung la seif?

Luați code breaker-ul din camera cu dulap și intrați apoi în biroul secret. Priviți mai atent la bar și veți vedea că țapul aduce a manetă. În biroul tapetat cu portrete colorate, trebuie să apăsați butonul roșu de pe fotoliu. Acum puteți sparge seiful, dar inevitabil vor intra imediat gărzile în încăpere.

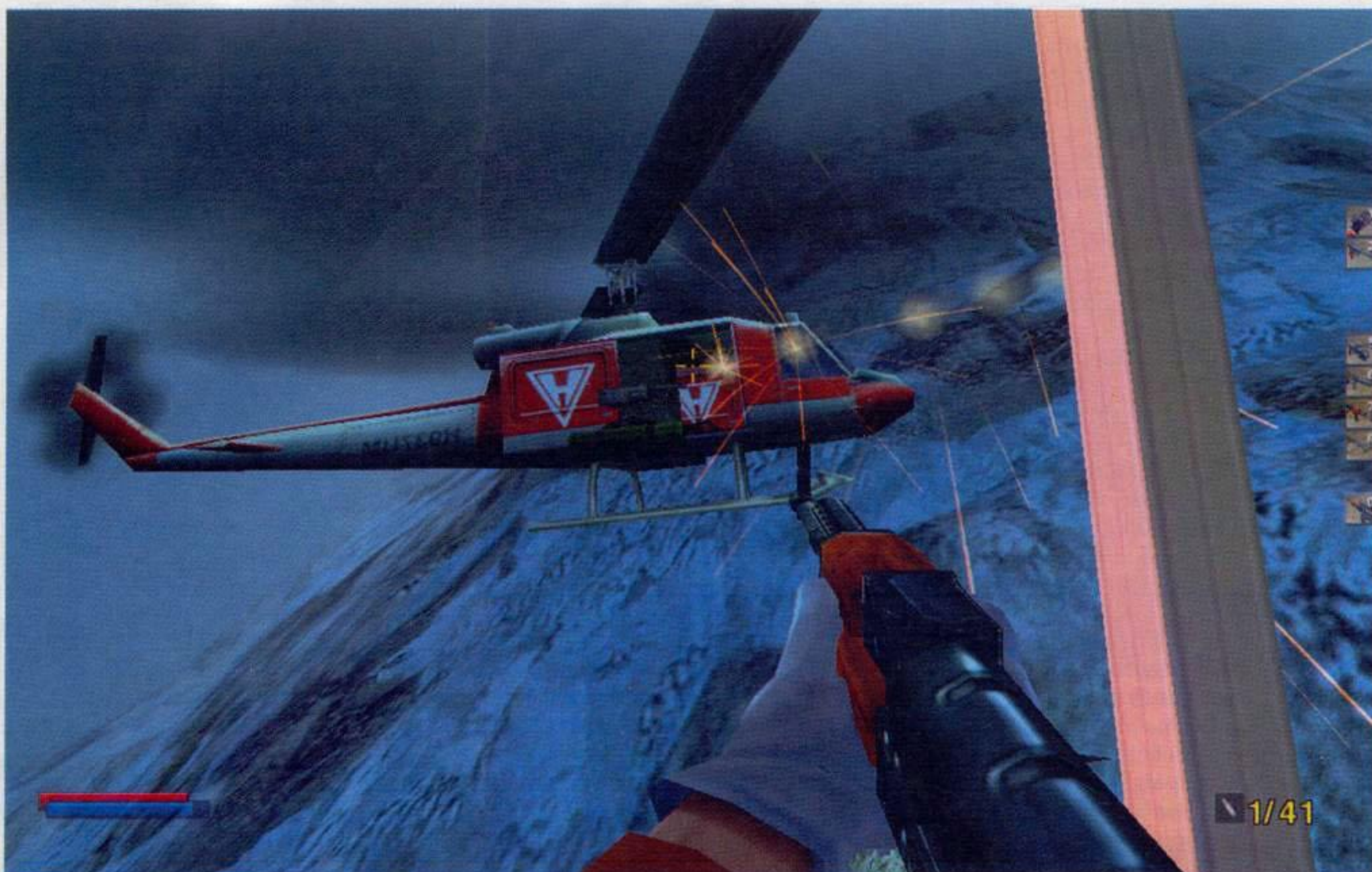
O explozie puternică

Cum o înving pe
ucigașa în roșu?

Având în vedere că adversara dumneavoastră are o armă cu lunetă, nu aveți prea mult timp de gândire. Trageți pur și simplu cu money maker-ul asupra capului doamnei sau încercați cu AK-47 să nimeriți aceeași țintă.

N-o pot învinge pe
tipesa blondă.

Dacă ați ajuns la soldații celei de-a doua UNITY, retrageți-vă în gang. Așteptați pur și simplu cu arma AK-47 pregătită până apare fiara blondă. Se pare că cele câteva salve executate au răcit-o puțin.



DIN ÎNALTUL CERULUI Elicopterele se agață rapid de dumneavoastră. Lăsați-le să se apropie și întâmpinați-le cu o armă cu tir rapid. Țineți-o tot așa până pleacă drăcovenia.

Cum s-o lichidez pe cea de-a treia lady în red?

Luați aruncătorul de rachete și nivelați cu ajutorul lui balconul pe care patrulează adversara. Urcați apoi pe balcon și fugiți de-a lungul zidului, pentru a sări în gangul lateral.

Cum mă apăr împotriva elicopterului?

De regulă, ajunge să terminați cu trăgătorii de la bordul elicopterului. Ghemuiți-vă și mișcați-vă în toate părțile, pentru a evita cât mai multe gloanțe. Dacă nu aveți probleme cu muniția, puteți doborî elicopterul. Vă puteți folosi

Cum să îl înving pe Vulkov?

de minune de AK-47 din dotare sau de aruncătorul de rachete.

Ascundeți-vă în spatele sloiului de gheață și așteptați ca Vulkov să-și încarce arma. Acesta e momentul în care trebuie să atacați.

Dulcele gust al răzbunării

Ce tactică îmi recomandați să aplic împotriva lui Goodman?

Luați întâi muniția lângă dumneavoastră, iar mai apoi sticla cu antidotul, care-i exact lângă Goodman. Fugiți

apoi la stânga și veți găsi lângă marea piatră mortuară o vestă anti-glonț. Goliți-vă încărcătorul, iar în timp ce încărcați mișcați-vă continuu.

Cum salvez civilii?

Căutați pe străzi pentru a selecta prin clic 11 trecători pentru a-i trimite în case. Apoi căutați și dumneavoastră repede o casă în care să vă ascundeți.

Stefan Weiß
Mihele Horia



SERVIT PROASPĂT Priviți țapul din bar. Se dovedește a fi comutatorul secret ce acționează liftul care deschide drumul spre birou.



ÎNCĂRCĂTURĂ MAXIMĂ Nu treceți nepăsător pe lângă lada cu muniție aflată în spatele monumentului funerar. Veți avea mare nevoie de fiecare cartuș.

Call to Power 2

Sunteți pregătit pentru supremație? Vă arătăm cum puteți câștiga respectul celorlalte națiuni.

Civilization este una dintre fosilele jocurilor PC. Dar chiar după zece ani principiul de joc nu a pierdut nimic din fascinație, după cum ne dovedește și CtP 2.

Unde să ridic primul oraș?

La începutul unui joc porniți cu una sau mai multe unități de coloniști necesari pentru a întemeia primele orașe. Împrejurimile unui oraș sunt importante mai ales la început. Încercați să colonizați în mijlocul unei suprafețe mari de iarbă pe cât posibil în apropierea mării sau a unui fluviu. Astfel, alimentarea cu hrană este asigurată prin ferme. Munții aflați la o distanță de 1-2 câmpuri sunt utili mai târziu în joc, deoarece aici pot fi amplasate mine care sporesc productivitatea orașului. Evitați înainte de orice, toate tipurile de deșert și zonele de junglă. Nu pierdeți însă nici prea multă vreme cu căutarea unui punct avantajos de plecare căci adversarul ar putea ajunge în avans.

Ce reprezintă diferitele simboluri de bunuri de pe hartă?

În funcție de hartă veți găsi cele mai diferite simboluri de bunuri. Dacă aveți un asemenea simbol în aria de acțiune a orașului, acest bun poate fi exportat pentru a produce un venit suplimentar pentru națiune. Foarte lucrative sunt rubinele și diamantele, deoarece acestea se găsesc doar foarte rar. Îndată ce ați inventat caravanele puteți vinde bunuri prin ecranul de comerț. Urmăriți indicatoarele pentru profit și câte caravane sunt necesare pentru a porni ruta comercială. În afară de aceasta, poziția pe hartă a celor două orașe comerciale merită o examinare atentă, pentru a descoperi dacă traseul trece prin teritorii ocupate de inamic. În acest caz e foarte mare pericolul de a se ajunge la atacuri ale piraților, profitul ajungând în buzunare străine.

Primul oraș a fost întemeiat.

Ridicați întâi un depozit. Acesta nu numai că vă



PERICOLUL RECUNOSCUT ESTE UNUL ELIMINAT Cu ajutorul stațiilor radar, geamandurilor de sonar și întăririlor puteți identifica timpuriu unitățile care se apropie, pentru a putea mobiliza propriile unități de luptă.

aduce orașului cu 10 % mai multe alimente dar și protejează locuitorii cu cinci ocazii de foamete. Apoi produceți câțiva războinici care să apere orașul de

atacurile adversarilor sau de nomazi. O extensie foarte bună este și zidul orașului care mărește puterea de apărare a unităților din oraș.

Realizări de maestru

Unele evenimente din joc vă dau un bonus pentru o perioadă limitată față de celelalte națiuni.

Următoarele bonusuri sunt primite doar de acea națiune care a descoperit prima inovațiile respective:

Concrete	producția crește în toate orașele proprii
Gunpowder	aveți un avantaj la atacarea orașelor cu ziduri
Mass Production	producția crește în toate orașele proprii
Computer	realizările științifice sporesc în toate orașele
Robotics	producția crește în toate orașele proprii
Life Extension	nivelul de mulțumire al populației crește pentru mai multe runde

Primiți și alte bonusuri dacă ați construit într-o mare parte a orașelor

următoarele amenajări:

Theater	nivelul de mulțumire al populației crește pentru mai multe runde
Brokerage	pentru câteva runde primiți mai mult aur
Digital Encryption	realizările științifice sporesc în toate orașele
Television	nivelul de mulțumire al populației crește pentru mai multe runde
Orbital Laboratory	realizările științifice sporesc în toate orașele

Chiar și unele acțiuni sunt răsplătite pentru o anumită durată:

Înconjurul lumii	unitățile dvs. de marină au un bonus de viteză pentru o perioadă limitată
Recucerirea unui oraș pierdut	nivelul de mulțumire al populației crește pentru mai multe runde

Monarhie sau teocrație?

Pentru câțva timp poporul vostru va trăi în anarhie, până ce teocrația și monarhia sunt descoperite. În comparație cu prima parte *Call to Power*, teocrația a fost îmbunătățită și în vreme de pace este o adevărată alternativă a monarhiei, căci comerțul și dezvoltarea sunt mai mari decât în monarhie. În cazul unui război însă treceți la monarhie, căci aici întreținerea unei armate este mai ieftină, iar sprijinul populației este mai mare.

Ce sunt „trupele orașenești de construcție”?

Cu ajutorul acestor unități puteți construi modernizări în jurul orașului. Modernizările se împart în mare în patru categorii:

- ferme și crescătorii de pești, care sporesc producția de alimente a unui oraș
- mine și centre comerciale, care sporesc productivitatea unui oraș
- radar și sonar, care sporesc aria de vizibilitate a unui oraș
- străzi și șine, care permit trupelor o deplasare mai rapidă

Înconjuțați-vă orașele cu multe ferme și ateliere de producție pentru a ușura dezvoltarea acestora.

Dacă atac orașele cu tunuri am foarte multe pierderi.

La un atac asupra unui oraș cu tunuri, artilerie sau alte arme asemănătoare cu rază mare de acțiune nu uitați ca înainte de a ataca să trageți de mai multe ori asupra orașului cu comanda „Bombard”.

Cum pot cuceri un oraș-insulă?

Astfel o mare parte a apărării acestuia este eliminată încă înainte de lupta propriu-zisă om la om.

Adversarul PC construiește foarte des orașele pe insule, care sunt atât de mici încât nu puteți debarca trupe terestre pentru cucerirea lor. Aceste orașe aproape că nu pot fi cucerite înainte de dezvoltarea navelor de război și a bombardierelor, care pot ataca și un astfel de oraș. Uneori însă, preluarea orașului de la adversar se reușește și pe cale diplomatică prin mită și amenințări.

Populația orașului meu este nemulțumită.

În acest caz există mai multe posibilități de a proceda. Dacă populația din aproape toate orașele e nemulțumită ridicați salariile, rațiile de alimente sau scurtați durata de lucru prin managerul național. Dacă neliniștile apar doar în câteva orașe transformați numai în acestea lucrătorii normali în entertainers. Alternativ, aici puteți construi și clădiri ca Arena sau teatrul care sporesc gradul de mulțumire a poporului.

Adversarul mi-a declarat război. Ce fac acum?

Mai ales dacă aveți mai puține unități decât adversarul fortificați-vă repede în oraș - unitățile fortificate în spatele zidurilor orașului sunt mai puternice decât atacatorii.

Trupele unei națiuni aliate trec permanent prin teritoriul meu.

Îndată ce ați încheiat o alianță cu o națiune, trupele acesteia străbat teritoriul dvs. Dacă acest lucru vă deranjează și doriți să evitați ca în propriul ținut să se adune armate mari vă puteți închide granițele. Căutați trecătorile înguste dintre continente, care pot fi blocate cu două sau trei unități aflate în tranșee. Adversarul va veni în continuare, dar nu va putea trece de unitățile dvs. fără a le ataca.

De ce pierd din vedere trupele adversarului pe teritoriul propriu?

Aria de vizibilitate a unui oraș depinde întotdeauna de dimensiunea acestuia - unitățile adverse vor fi indicate pe hartă doar dacă se află în interiorul razei de vizibilitate a unui oraș. Pe parcursul jocului apar neconținut pe piață cele mai variate modernizări, cu ajutorul cărora această arie de vizibilitate poate fi mărită. Aceste inovații pot fi plasate pe orice câmp din interiorul granițelor statale. Posturile de pază urmăresc până la trei câmpuri. Stațiunile radar pot supraveghea o zonă cu o rază de 8 și stațiunile sonar pot recunoaște toate unitățile marine într-o rază de 3 câmpuri.

Cât de importantă este diplomația?

Diplomația este una dintre cele mai importante funcții din *Call to Power 2*. Cu cât vă este mai bună relația cu o altă națiune, cu atât mai mare este posibilitatea ca aceasta să vă dăruiască o tehnologie sau să încheie o



O PUTERE IMENSĂ DE PENETRARE Dreadnought este o unitate foarte lentă de război, puterea sa de luptă însă decide soarta fiecărei lupte.



BINE ÎMPĂRȚIT În managementul orașului puteți repartiza comod populația pe diferitele grupe de ocupații.



SIGILAT Construiți fortificații la trecătorile înguste și ocupați-le cu armate mici, pentru a împiedica intrarea trupelor inamice în teritoriul propriu.

alianță cu dvs. Astfel, la cercetare vă puteți concentra asupra domeniilor vitale, iar pe cele neabordate le veți achiziționa, respectiv schimba cu adversarii. Contrar precursorului și lui Civilization 2, comportamentul viclean este pedepsit și mai aspru. Dacă încălcați un tratat de pace recent încheiat, nu va suferi doar relația cu națiunea respectivă ci și relația cu toate celelalte națiuni, căci veți fi categorisit ca fiind de neîncredere.

De ce nu obțin nimic dacă ameninț adversarul cu distrugerea unui oraș?

Întotdeauna când amenințați un adversar cu distrugerea unuia dintre orașele sale, cealaltă civilizație trebuie să și realizeze pericolul pentru orașul respectiv. Plasați în fața orașului respectiv armate mari de 20 până la 30 de unități și veți fi surprinși de ce este în stare o asemenea armată.

Aristotel's Lyceum Field Dynamics Lab

Care sunt minunile lumii „recomandate”?

Aceste minuni ale lumii vă dau până la încheierea jocului un bonus de +20%, respectiv +35% asupra realizărilor științifice. Foarte recomandabile.

Chichen Itza

Această minune reduce criminalitatea pentru restul jocului cu 30% respectiv 60%.

East Indian Company

Pe lângă bonusul pentru comerț, interesant este și bonusul de +1 pentru manevrabilitatea unităților marine. Se recomandă dacă doriți să stăpâniți mările.

Empire State Building/ centrul mondial al păcii

Foarte utilă dacă doriți să câștigați prin alianță. Imaginea vă sporește în fața tuturor națiunilor.

Ramayana

Fiecare oraș în parte va primi un bonus de +3 la mulțumire. Deoarece această minune își păstrează efectul infinit este foarte recomandabilă.

Orașele mele administrate de calculator poluează prea mult mediul înconjurător.

Din păcate nu există decât un singur remediu: eliminați primarul de sub mandat și preluați administrația. În fiecare oraș administrat de un primar se utilizează un număr supraproportional de lucrători. Producția ridicată ce rezultă din aceasta provoacă poluarea puternică a mediului.

Cheia succesului

Există multe posibilități diferite, de a ajunge la victorie în *Call to Power 2*, și este o provocare deosebită să obțineți victoria prin alianța tuturor popoarelor sau prin utilizarea controlerului Gaia. Dar dacă doriți o victorie la un nivel ridicat de dificultate, încercați următoarea cale:

Faza 1: orașe mulțumite

Îndată ce v-ați ridicat primele orașe, modificați setările în managenul de politică internă în așa fel încât nivelul de mulțumire al tuturor orașelor să se afle la 73 sau puțin deasupra. Acum concentrați-vă la plasarea a aproximativ 15 orașe în locuri potrivite. Îndată ce „trupele orășenești de construcție” pot fi utilizate, faceți uz de modernizări. Astfel puteți amplifica puternic dezvoltarea orașelor.

Faza 2: minunea lumii

Cea mai importantă minune a lumii pentru această strategie este „Ramayana”. Aceasta ridică mulțumirea tuturor orașelor

Imaginea

Care sunt efectele diferitelor acțiuni asupra celorlalte orașe?

Sporirea imaginii:

- dineuri diplomatice (efect la fiecare a zecea rundă)
- fiecare rundă în care rezistați la un pact
- fiecare rundă în care nu vă aflați în stare de război
- fiecare cerere diplomatică acceptată

Pierderea imaginii:

- piraterie pe o rută comercială
- nu sunteți singur pe continent
- declanșarea unei revoluții
- comiterea unui atentat
- executarea unui atac franchising
- detonarea unei bombe atomice
- luarea în sclavie
- ridicarea unei acuzații împotriva unui oraș străin
- alungarea unităților
- atacarea unui oraș cu bombe atomice
- convertirea unui oraș
- punerea în sclavie a unui colonist
- executarea unei purificări de nanite

Faza 3: formă de guvernare

națiunii voastre permanent cu 3 puncte. Pe această cale puteți face economie de temple și arene.

În domeniul dezvoltării concentrați-vă la început asupra descoperirii monarhiei și a republicii. Cel mai simplu veți realiza acest lucru dacă în dicționar veți seta aceste descoperiri ca proiect. Acum, la fiecare selectare a unui nou proiect de cercetare, vi se indică o steluță în fața inovației care este necesară pentru atingerea scopului dorit.

Faza 4: purtarea războaielor

De fiecare dată după ce ați descoperit o nouă formă de guvernare, aplicați-o. Nu uitați însă ca la fiecare schimbare de guvernare să ajustați setările din managerul politicii interne pentru ca nivelul de mulțumire al orașelor să nu scadă. În caz de nevoie, în orașele amenințate puteți ridica un teatru sau o arenă.

Îndată ce puteți antrena cavaleri și samurai, produceți aceste unități în toate orașele bine dezvoltate. Cu ajutorul

Faza 5: de la războinic la diplomat

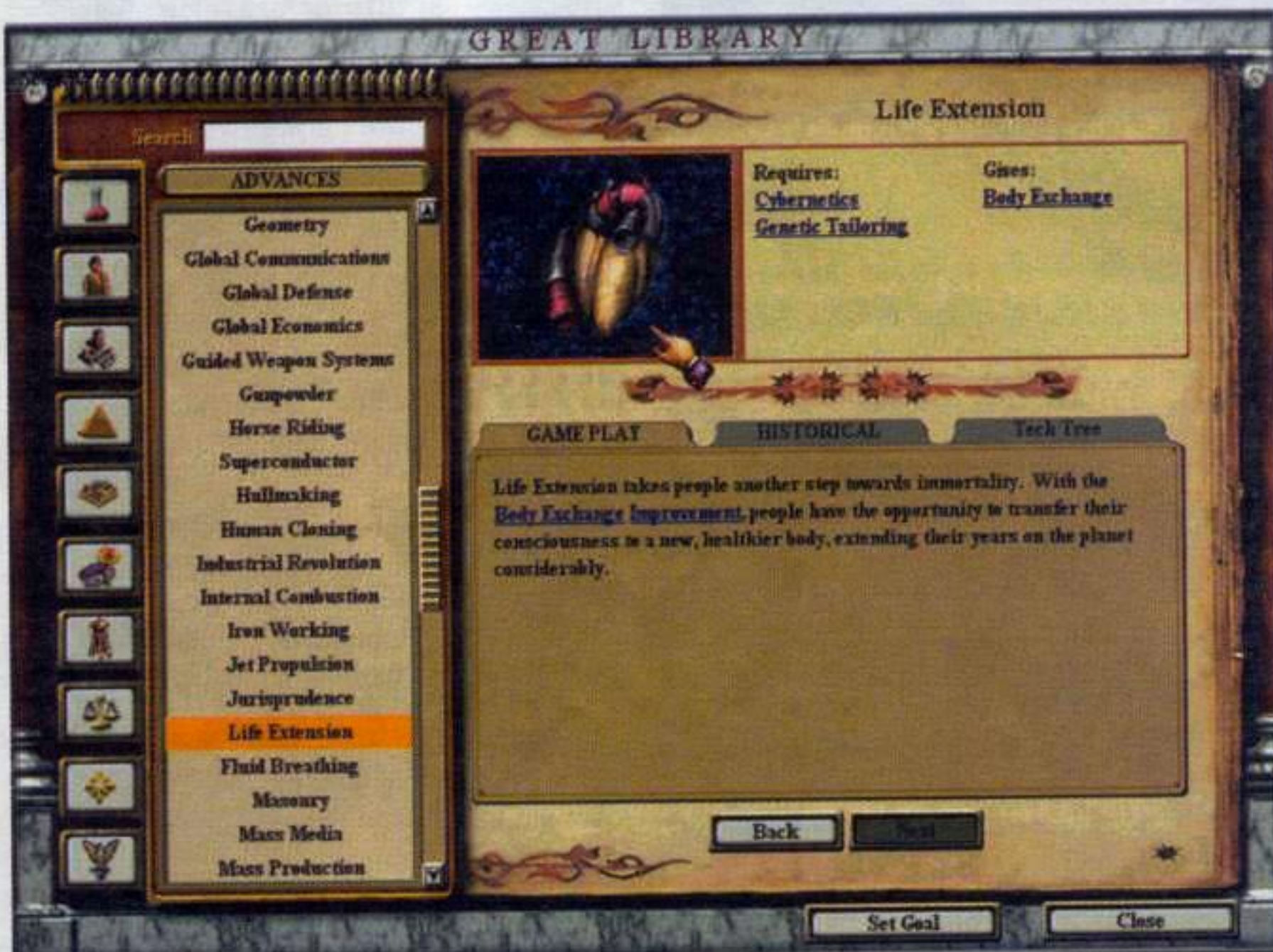
acestora veți putea distruge foarte ușor primele civilizații de pe propriul continent. Nu uitați însă că trebuie să aveți, pe cât posibil, un singur inamic odată. Orașele cucerite sunt deseori bine dezvoltate și pot fi utilizate îndată pentru producția altor unități.

Îndată ce dispuneți de longboats și de diplomați începe a doua fază acestei strategii. Schimbați cât se poate de repede forma de guvernământ în republică comercială. Trimiteți cu ajutorul vapoarelor diplomați pe celelalte continente și înființați ambasade pe lângă civilizațiile străine. În continuare, în fiecare oraș trebuie să se țină un dineu la fiecare a zecea rundă. În această fază nu vă puteți permite nici o greșală diplomatică. Astfel un singur război început greșit poate strica imaginea creată în fața tuturor națiunilor.

Faza 6: dominația mondială

Dispuneți de nenumărate orașe? Continentul este complet al dvs.? Atunci puteți începe construirea unei armate puternice. Pentru aceasta construiți tunuri, artileriști și cavalerie. Acum nu ar mai trebui să constituie o problemă dificilă încheierea de alianțe cu toate celelalte națiuni (deoarece se tem de puterea militară pe care o aveți). În caz de nevoie amenințați cu războiul civilizațiile neutre. Astfel, încă înainte de a trece în era modernă s-ar putea să fi pus deja mâna pe dominația lumii.

Lars Geiger
Andrei Ritok-Schotsch



VÂRSTĂ ÎNAINȚATĂ Cercetarea prelungirii vieții crește mulțumirea populației cu un procent ridicat.



SPONSORIZAT Dacă națiunea dvs. dispune de multe laboratoare orbitale, primiți pentru un timp scurt un bonus de cercetare.

The Fallen

După Elite Force, The Fallen este un nou fruct al acțiunii culese din roditorul pom Star-Trek

Trei caractere, nenumărate nivele și tot felul de adversari. Vă vom arăta cum să supraviețuiți în The Fallen și cum să treceți de periculoasele nivele. Și dacă tot nu vă descurcați, cheat-urile din final vă vor scoate la liman.

Să încep jocul cu Sisko, cu Worf sau cu Kira?

Intrați în joc cu comandantul Sisko, pentru a începe cu dreptul. Dacă îl jucați cu Kira sau Worf, veți primi noi misiuni, dar începând cu Sisko, cunoașteți deja majoritatea ascunzișurilor și a culoarelor de trecere. Jocul cu celelalte două personaje este de aceea mult mai ușor dacă faceți abstracție de Worf și Bath'leth-ul lui. Dacă ați avut deja un prim succes cu Sisko, celelalte două traversări ale nivelului vă vor dezvălui noi imagini pe care nu le-ați primit până acum.

Tips-uri, tricks-uri și strategii generale de luptă

Cel mai important instrument din inventarul dumneavoastră este tricorderul. Folosiți-l, deci, din plin. Veți rezolva multe probleme dacă veți cerceta o zonă cu ajutorul tricorderului, aparatul indicând chiar obiectele ascunse în spatele zidurilor. De multe ori, desenele tricorderului vă oferă anumite propuneri de soluționare a problemelor. Important este și faptul că, de câte ori emblema federației apare în colțul din stânga sus, trebuie să apăsați F1. Ascultați ce au de spus tipi limbuți de la DS9. Se întâmplă de multe ori să se ignore aceste mesaje, după care alergați timp de zece minute printr-un nivel fără a avea succes. Pe baza știrilor furnizate de membrii echipajului, va trebui de multe ori să acționați pe căi ascunse.



NOTE-L! Nu peste tot zac card-urile ca în această secvență. De cele mai multe ori trebuie să lichidați un adversar pentru a putea pune mâna pe ele. Apropo: în lăzi nu veți găsi aproape niciodată chei.

Alieni, monștri și tot felul de fiare, fără a mai pune la socoteală câmpurile de radiații. Ce tactici să aplic împotriva adversarului?

Există o mulțime de tipuri de inamici în The Fallen. Cei mai înfricoșători sunt însă Grigari. Foarte periculoși sunt și Jem'haddar-rii. Pe cât posibil, încercați să nu intrați în vorbă cu ei. De multe ori se aliază chiar în fața personajului pe care îl coordonați și atunci trebuie să acționați rapid. Fazerul este tot timpul în meniul dumneavoastră (în afară de sat), dar aproape în permanență e cu încărcătorul gol și de aceea trebuie reîncărcat. Se recomandă să petreceți aceste intervale de timp într-un adăpost. În orice caz, distrugeți orice ladă care vă iese în cale. Acestea sunt ascunzătorile preferate pentru arme, muniție și hypospray-uri. Nici câmpurile de energie aproape invizibile nu sunt de neglijat. Acestea blochează în anumite nivele intrarea printr-o poartă. Dacă treceți peste aceste praguri, sănătatea vă va fi grav afectată. De aceea nu e bine să fugiți orbește prin fiecare gang. Un astfel de câmp energetic poate fi detectat printr-un ușor țiuit. Să trecem la secțiunea

"creaturi monstruoase". Nenumărații păianjeni și alte târătoare sunt ușor de lichidat dacă vă folosiți de fazer. Atenție: o dată ce ați executat aceste creaturi, nu mai puteți trage în altele. Fugiți o porțiune de teren înapoi, pentru a putea trage din nou. Deosebit de enervanți sunt liliecii din templu, care scuipe venin. Aveți două variante: ori îi executați de la bun început, ori trebuie să folosiți antidotul hypospray. Cu majoritatea animalelor (și la cele din templu, care se aseamănă cu taurii) se poate proceda și altfel. Există posibilitatea de a ajunge într-un loc sigur, unde sunteți scutit de prezența lor. De la un etaj superior le puteți apoi executa fără probleme.

M-am blocat.
Ce pot să fac?

Dacă faceți din puncte promenadă, se poate întâmpla să rămâneți blocat între două ziduri. Șmecheria, cu toate că e cunoscută, este imposibil de evitat. Cel care e dezamăgit de faptul că a salvat cu mult timp în urmă, ar trebui să apese tasta "backspace". Ca urmare, veți fi trimis la

Începutul nivelului. O altă șicană se poate declanșa în nivelurile Jerrado, în cazul în care sunteți în pielea lui Sisko și doriți să introduceți inductorul în nadion port. Dacă nu observați nici o reacție, programul nu a recunoscut că doriți să introduceți inductorul în port și a introdus mașinăria sub generator, care nu va fi activată. Scanați apoi localitatea cu ajutorul tricorderului. Când a descoperit inductorul, totul reintră în normal și puteți activa consola.

Cum pot să înving grigari-robotul?

Cei mai puternici adversari, în afara celui de la finele jocului, Obanac, sunt roboții grigarilor. Dacă au reușit să vă îngrămădească într-un colț, sfârșitul vă e aproape. Sunt însă unele modalități de a-i învinge pe grigari. Dacă sunteți în posesia unui fazer, deci jucați ca Sisko sau Kira, procedați în felul următor: luați tricorderul (cel mai bine ar fi să folosiți opțiunea auto-modulate) și captați vietățile inamice. Apăsăți tasta dreaptă a mouse-ului până ce aveți toți dușmanii în vizor. Tricorderul a analizat modulația ființelor și programează ca atare fazerul. Luați fazerul și trageți asupra ființelor (va clipi scurt expresia "auto-modulate"). De obicei, nu îi veți putea executa cu o singură doză de energie, de aceea vă recomandăm să fugiți încontinuu dintr-un colț într-altul. Nu vă lăsați



ÎN APE TULBURI În marele areal acvatic de pe Ulysses trebuie să găsiți una din cele două scări pentru a ajunge la nivelul superior. Numai apoi veți găsi drumul spre key card-urile căutate.

niciodată prins în corzi; vă va fi foarte greu să scăpați, deoarece tricorderul nu se mai poate poziționa asupra alien-ului. Săriți, loviți, faceți orice, numai să ieșiți din colț. Funcția auto-modulation va fi ștearsă dacă, după ce ați tras asupra alien-ului, ați selectat o altă ființă, astfel încât va trebui să programați din nou tricorderul.

Worf nu are fazer. Cum să lupte împotriva grigarilor?

Un klingon adevărat nu are nevoie de fazer, nu-i așa? Oricum, i-ar fi mai ușor dacă ar avea un astfel de instrument. Worf are însă un as în mânecă: el trebuie să fugă dinaintea grigarilor. Dar pentru că acest lucru nu este întotdeauna posibil,

mai ales în ultimul nivel trebuie să vă angajați în lupta de aproape cu bat'leth-ul. Dacă îl nimeriți bine de trei sau patru ori, ați lichidat monstrul. Oricât de aiurea ar suna, lăsați-vă pe vine și furișați-vă lângă monstru. S-a dovedit că: a) loviturile monstrului sunt mai puțin dureroase, b) aveți o stabilitate mai mare în această poziție. Astfel, puteți imediat lovi înapoi. Dacă în schimb ați fost trimis la podea, durează o veșnicie până să fiți din nou în picioare. Există însă și alte variante pentru a învinge grigarii. Dacă găsiți câteva mine, le puteți folosi pentru a avaria roboții și astfel îi veți putea



ȘMECHERIE CU ȘURUB Iată cum se procedează: scoateți tricorderul, apăsați tasta dreaptă a mouse-ului și activați fazerul. Bingo! Ați obținut modulația grigari-robotului.



LA FIER VECHI Iată ce s-a ales din odinioară temutul grigari-robot. Worf l-a ademenit în circuitul electric. Se poate și fără tricorder.



PARIAȚI PE PATRU! Aici vedeți secvența corectă care deschide atât ușa, cât și poarta. Dacă ratați însă, trebuie să o luați de la început.



EȘTI PE MÂNA MEA Indiferent dacă sunteți cu Sisko sau Kira, în templul de pe Jerrado trebuie să apăsați piatra sfântă pentru a descoperi consolele.

Ce trebuie să fac cu engineering card-ul pe care îl obțin la sfârșitul ultimului nivel Sisko?

executa dintr-o singură lovitură de bat'leth. Și mai elegantă este următoarea soluție: dacă sunteți în apropierea unei surse de curent albastre, care apar mai ales în ultimele nivele, îi puteți momi pe grigari la sursa de energie și rămâne să asistați la spectacolul dezmembrării lor.

Engineering card-ul îl primiți în cea de-a doua încăperea a cargoului, de la un bajoran rănit. Odată ajuns în posesia ei, o puteți folosi la consola situată în mijlocul coridorului, între două mașini. Dați astfel drumul la gaz în cea de-a doua hală a mașinilor și scădeți nivelul câmpului energetic astfel încât să puteți pătrunde înăuntru. Command card-ul îl veți obține de la bajoranul rănit din cea de-a doua hală a mașinilor.

Cum pot muta lăzile de la începutul nivelului templului?

Folosiți-vă puterea... ah, scuzați, am nimerit într-un alt univers! Încercați să deschideți ușa din stânga, cum priviți înspre lăzi spre drum. Aveți nevoie de un card pe care l-ați obținut mai înainte. La stânga veți găsi o scară pe care trebuie să vă cățărați. Odată ajuns sus, tastați la calculator și lăzile vor fi îndepărtate ca prin farmec.

În ce ordine trebuie să acționez asupra statuiilor din templu, pentru a se produce efectul scontat?

Priviți cu atenție împrejurimile, deoarece urmează să descoperiți o textură pe un zid care vă arată cu precizie ordinea în care va trebuie să executați mutările. Textura aceasta este

folositoare atât lui Sisko, cât și celorlalți jucători. Pentru cea de-a doua misiune, trebuie să vă alegeți o altă tactică de bătaie. Și pentru aceasta veți găsi o secvență pe o ușă din apropiere. Dacă la locul în care trebuie să deschideți ușa (care să mute statuile pentru a elibera comutatorul) priviți spre stânga, veți vedea un drum ce înconjoară templul. Mergeți pe cărăriile până ce ajungeți la un fel de tabletă pe un soclu. Aici veți găsi obiectul nr. 2.

Sunt Kira, am ajuns în peșteră și nu găsesc cel de-al doilea keycard. Unde este?

Mergeți la liftul care vă duce la peșteră (nu este încă activat). De aici veți coborî pe mica pantă. Atenție: jos vă așteaptă un

Sunt în exhaust port, în fața unui câmp energetic. Cum pot să-l dezactivez?

Vorta și câțiva Jem'Haddar. Uciideți-l pe Vorta și veți primi keycard-ul. Fugiți spre ieșire în zig-zag, pentru a-i evita pe Jem'Haddar. Nu încercați să luptați cu ei, căci pur și simplu sunt prea mulți.

Ascundeți-vă cât puteți de bine după colț. Scanați încăperea blocată de câmp folosindu-vă de tricorder. Veți găsi două generatoare de câmp energetic în dreapta intrării. Intrați în modul tricorder și apăsați tasta din dreapta a mouse-ului, pentru a programa automat fazele. Trebuie să găsiți unghiul favorabil care permite devierea razei și astfel veți nimeri generatorul de la



NU-I CORECT Aici trebuie să trageți "după colț", pentru a lovi generatorul din partea dreaptă și pentru a decupla câmpul energetic. Veți vedea că e nevoie de ceva antrenament.

T

intrare. S-ar putea să trebuiască să încercați de câteva ori, deci nu vă dați bătut. Odată ajuns înăuntru, trebuie să găsiți valva de reglaj din mijlocul încăperii. Trageți în câmpul energetic, pentru a-l arde.

Cum să dobor stalactitele, astfel încât să pot trece apoi peste ele?

Nicicum. Stalactitele nu se prăbușesc decât într-un anumit mod, de aceea trebuie să săriți peste imensa prăpastie. Acționați neapărat comanda "save" înainte de a încerca, deoarece mai mult ca sigur nu veți reuși de prima dată. Până la urmă, Sisko se va agăța de marginea prăpastiei și se va putea cățăra sus. Apoi veți putea trece peste stalactite.

Cum ajung la cel de-al treilea escape-pod din Ulysses-mission?

Prima dată trebuie să găsiți emițătorul de scut, după aceea trebuie să înlăturați câțiva lilieci și niște Jen'haddar și sunteți aproape. Mergeți înapoi la punctul de start și priviți spre stânga. Faceți câteva sărituri spre stânci și săriți jos. Urmați poteca și veți ajunge la o ieșire spre apă. Săriți în apă și aici veți găsi cel de-al treilea Escape-pod. De aici se ajunge la un tunel subacvatic, prin care trebuie să vă scufundați (nu uitați să activați mai întâi respiratorul). Urmați cursul



FEMEIE LA VOLAN? Intrarea în USS Ulysses se află în partea superioară a navei, deci nu trebuie să vă scufundați sub navă pentru a pătrunde înăuntru.

Stau în fața navei Ulysses, dar nu știu cum să pătrund în ea.

tunelului până ajungeți la capătul acestuia, dar aveți grijă de peștii ucigași.

Nu încercați nici o cale subacvatică, deoarece intrarea este mult mai ușor de găsit: sunt trei comutatoare care deschid shuttle-bay-ul. Le veți găsi în unitatea de „farfurie zburătoare”, în partea dreaptă dacă stați cu fața la navă. Atenție: pe navă sunteți așteptat de nenumărați "amici".

Arduria: cum să înving toți Jen'haddar-ii de la acest nivel?

Nici nu e nevoie să încercați la început: e indicat să nu începeți scandalul, ci să fugiți cât se poate de repede. Pentru fiecare Jen'haddar ucis, calculatorul va introduce cel puțin încă unul. Problema este că aici trebuie să stați pe loc pentru a lua card-ul de la Vorta-ul ucis. Asigurați-vă deci că aveți destul hypospray la dumneavoastră și dați încontinuu câte un "save".

Cum pot intra din postura lui Kira în laboratorul din Hass'Terral?

Trebuie să mergeți neapărat la sigur și să nu declanșați nici o alarmă. Dacă Kira spune că deschide liftul, mergeți în încăperea cu cele două santinele (încăperea cu turnul de gardă este exact în spatele dumneavoastră). Îi puteți executa pe amândoi fără a declanșa alarma. Acum ar trebui să aveți în imagine



CU SÂMBURI Miezul se acționează de la consolă. Fiți tot timpul cu ochii pe mesajele transmise de echipaj. De multe ori veți afla de la ei soluții ce vă vor ajuta să ajungeți mai departe.



PE FURIȘ Sub nici o formă să nu declanșați alarma pe stațiunea Jem'haddar.



ENERVAT LA CULME Distrugeți toate lăzile și butoaiele. Aici nu veți găsi de obicei key card-uri.



TURUIT Fiți atent la informațiile trimise de echipaj. Comentariile lor conțin de multe ori informații prețioase.

Sunt cu Kira pe Arduria. Cum ies din sala computerelor?

ușa liftului. Pentru aceasta nu aveți nevoie nici de military-3-card, nici de science card.

Aproape de security mainfield control station se află o scară. Traversați cu grijă peste grilaj până ce vedeți o ușă deschisă,



TĂRĂȘ-GRĂPIȘ Trebuie să vă furișați prin mica ușă cu volan.

Unde se află command chip-ul din interiorul navei Ulysses?

iluminată, pe care ați mai văzut-o înainte într-o secvență intermediară. Dacă mergeți mai departe, veți ajunge la următorul loading screen.

Trebuie să vă scufundați sub apă. Înotați în coloana turbolift-ului și aici veți găsi un pasaj ce vă duce la o încăpere mare, inundată. La etajul superior veți găsi chip-ul. Trebuie să urcați pe una din cele două scări (care sunt montate pe două dintre uriașele coloane), pentru a ajunge la chip. O dată ce ați cules toate item-urile, trebuie să fugiți mai departe. Pentru aceasta, va fi nevoie să săriți înapoi peste "podul" care s-a rupt sub dumneavoastră. Dacă țineți

Cum deschid laboratorul de biofizică de pe Ulysses, puntea 14?

la maxim dreapta, veți reuși printr-o simplă săritură.

Dacă doriți să ajungeți cu Sisko pe puntea 14, nu veți ajunge decât pe ocolite. Trebuie să treceți peste puntea 13, unde ajungeți de pe puntea 12 escaladând niște lăzi și urcând pe o scară. Acum trebuie să vă strecurați prin mica nișă, care vă va conduce mai departe.

Am ajuns cu Worf pe Ulysses. Unde plasez cea de-a doua bombă?

Trebuie să vă întoarceți pe același traseu pe care ați venit, pentru a ajunge în încăperea inundată. Urcăți scara și intrați în casa liftului. O dată ajuns din nou în camera de control, veți găsi o ușă mare, care nu se poate deschide. Aici trebuie plasată cea de-a doua bombă, astfel veți reuși să o deschideți și mai apoi să o plasați pe cea de-a treia.

Unde este respiratorul din Pylon-nivel?

Trebuie să deschideți ușa de la camera Core Processing din apropierea Security Office-ului. Folosiți-vă pentru aceasta de consolă. La capătul camerei veți găsi o lucarnă, care vă dă posibilitatea de a intra în nenumărate alte încăperi. Într-una din ele veți găsi respiratorul. Deschideți întotdeauna toate compartimentele nivelului.

Am pătruns cu Kira în inima computerului. Cum deschid ușa din celălalt capăt al camerei?

În stânga și dreapta ușii încuiate veți găsi ceva asemănător cu o fereastră roșie. Trageți în ele și strecurați-vă prin fereastra din stânga. Cea dreaptă va



INTRAREA SECRETĂ Doar cel care încearcă de mai multe ori găsește intrările secrete. Încercați să treceți prin fiecare grilaj, trageți în toate lăzile și aruncați câte o privire în sus.



LOJA ÎNIIȚIĂȚILOR Pe cât posibil, evitați luptele, deoarece folosirea bat'leth-lui este o adevărată artă.

fi distrusă de o explozie. Veți găsi ambele Isolinear Rods. Căutați acum consola de control care ridică platforma, pentru a nu trebui să săriți pe ea pentru a putea instala Rods-urile.

Cum pot cerceta restul nivelului bazei militare Dominian?

Cercetarea arealului poate lua ceva timp. Aveți grijă să nu rămâneți în secțiunea cu câmpurile energetice roșii. Garak vă avertizează chiar de la început că acesta ar fi sfârșitul dumneavoastră. Dacă ați ajuns în zona în care puteți dezactiva alarma și camerele de luat vederi, veți vedea deasupra dumneavoastră un grilaj. Faceți pur și simplu un salt în acest loc. Grilajul se va deschide. Faceți încă un salt, pătrundeți înăuntru și târâți-vă printre țevi. Dacă treceți prin sistemul de țevi, veți găsi muniție suplimentară pentru disruptor.

Cheat-uri

Cheat-urile sunt ținute de către producător în mare taină. Totuși, am dibuit câte ceva pentru dumneavoastră.

Apăsăți tasta "TAB" și introduceți formula "SET PLYR.DS9_SISKO HEALTH 9999", pentru a obține o doză de sănătate aproape nelimitată. Dacă Sisko poartă un costum de astronaut, în loc de "Sisko" veți tasta "Siskoeva". La fel procedați și în cazul lui Kira și Worf; pur și simplu le introduceți numele. Dacă doriți să săriți mai sus, tastați "TAB" și adăugați formula "SET PLYR.DS9_SISKO JUMPZ 9999". Dacă doriți să primiți un flashlight continuu, tastați "set plyr.ds9_flashlight charge 9999". Dacă introduceți SAVEGAME, programul va salva fără să trebuiască să intrați în meniu. Dacă doriți să ieșiți repede din joc, tastați EXIT. Un cheat important este "RMODE 2". Activându-l, veți accentua gradul de luminozitate din nivel, pentru a nu trebui să băjbăiți tot timpul prin întuneric.

Aveți nevoie de un mic truc pentru a reuși la toate nivelele. Modificați fișierul DS9.ini din system order-ul jocului și căutați formula "LocalMap=title.dsm". Înlocuiți formula "dsm" cu una din cele care urmează și jocul va instala automat acest nivel:

M01_KiraL1A.dsm	M05_SiskoL1b.dsm	M07_WorfL2B.dsm
M01_KiraL2.dsm	M05_SiskoL2.dsm	M07_WorfL2A.dsm
M01_KiraL1B.dsm	M05_SiskoL1a.dsm	M07_WorfL1.dsm
M01_SiskoL1B.dsm	M05_WorfL1.dsm	M10_KiraL2.dsm
M01_SiskoL1A.dsm	M05_WorfL2.dsm	M10_KiraL1B.dsm
M01_WorfL1.dsm	M06_SiskoL1B.dsm	M10_SiskoL2.dsm
M03_KiraL2.dsm	M06_SiskoL1A.dsm	M10_SiskoL1B.dsm
M03_KiraL1B.dsm	M06_SiskoL1C.dsm	M10_SiskoL1A.dsm
M03_KiraL1A.dsm	M06_WorfL1B.dsm	M10_WorfL2.dsm
M03_SiskoL2.dsm	M06_WorfL1A.dsm	M10_WorfL1B.dsm
M03_SiskoL1A.dsm	M06_WorfL1C.dsm	M10_WorfL1A.dsm
M03_SiskoL1B.dsm	M07_KiraL2.dsm	M11_KiraL1.dsm
M03_WorfL2.dsm	M07_KiraL1.dsm	M11_SiskoL1a.dsm
M03_WorfL1.dsm	M07_SiskoL1A.dsm	M11_SiskoL1b.dsm
M04_KiraL1.dsm	M07_SiskoL3A.dsm	M11_WorfL1.dsm
M04_SiskoL1.dsm	M07_SiskoL1B.dsm	TrainingRoom.dsm
M04_WorfL1b.dsm	M07_SiskoL2.dsm	Entry.dsm
M04_WorfL1a.dsm	M07_SiskoL3B.dsm	DS9_Ops.dsm
M05_KiraL1.dsm	M07_WorfL3.dsm	DS9_Promenade.dsm

Last Action Hero

Cum îl înving pe Obanak?

A-l învinge pe Obanak în ultimul nivel este foarte



MALEFIC Pe Obanak îl puteți învinge în ultimul nivel doar dacă vă ascundeți, fugiți cât vă țin picioarele și trageți cât încape. Nu uitați de "save"!

greu. Acționați continuu tasta "save", fugiți de nebun în jurul lui și trageți în el fără răgaz. Este pur și simplu o chestiune de evitare. Dacă mai aveți muniție pentru disruptor, folosiți-o. Ascundeți-vă în spatele coloanelor de la etajul superior și trageți cu toată muniția de câte ori îl ochiți; ascundeți-vă din nou în spatele coloanelor, pentru a reîncărca. Luați-o de la capăt până veți reuși să îl învingeți pe Obanak.

Thorsten Seiffert
Mihele Horia

Project: I.G.I.

Dacă vă aflați în căutarea unei provocări adevărate în materie de tactică, ați ajuns la locul potrivit

Când se declanșează alarma pentru a n-a oară, iar eroul dumneavoastră se află sub o ploaie de gloanțe, e timpul să mai studiați o dată legile de bază ale spionajului. Vă arătăm ce anume trebuie să ocoliți în acest dificil shooter tactic.

Inițierea de bază

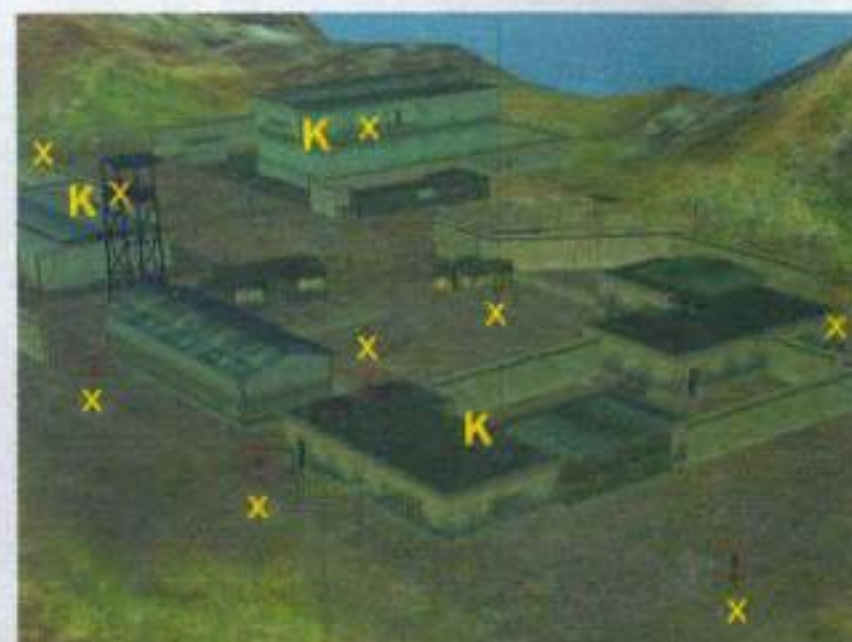
Cum pot să obțin cea mai bună privire de ansamblu asupra dificultății misiunii?

Nu vă grăbiți niciodată. Folosiți-vă de instrumentele care vă pot ajuta (harta prin satelit și binoclu). Trebuie să învățați să determinați de cât timp aveți nevoie pentru a ajunge din punctul A în punctul B, înainte de a fi

Ce treaptă de zoom îmi recomandați să folosesc?

observat de patrulare sau de camerele de luat vederi și să se declanșeze alarma.

Asigurați-vă cu perspectiva normală doar o privire de ansamblu asupra terenului. Prima treaptă de zoom este cea mai importantă. Aveți în vizor un spațiu destul de întins, dar puteți vedea deja poziția gărzilor și a camerelor de luat vederi. Astfel vă veți da cel mai bine seama unde sunt breșe în apărare.



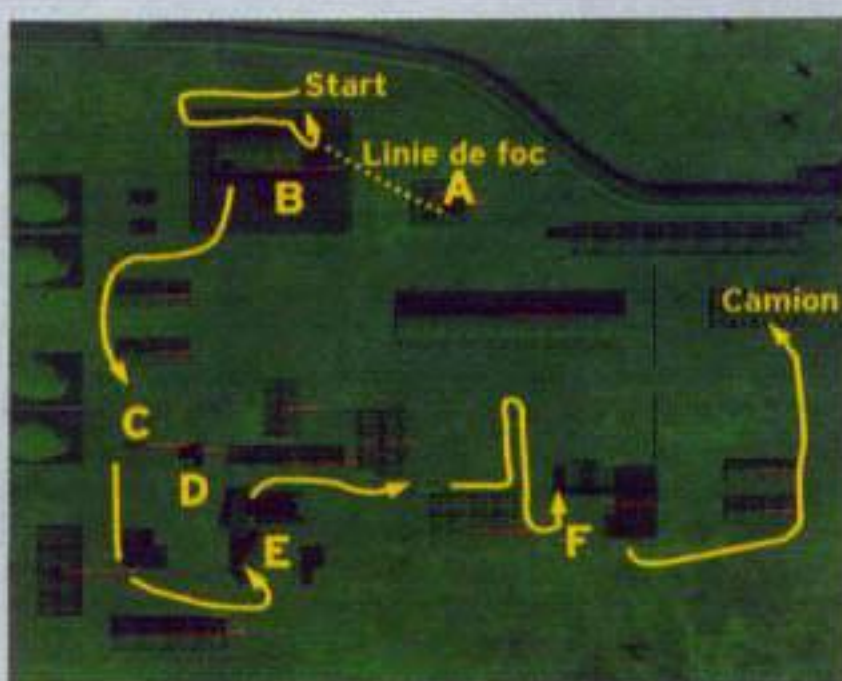
OCHI ÎN CEAFA Din această poziție puteți vedea o mulțime de adversari (X) și camere de filmat (K).

Ce surprize mă așteaptă în interiorul clădirilor?

În principiu, porniți de la ideea că inamicii aflați în clădiri nu vă sunt dezvăluiți

Mission 1 – Triajul gării

Informații suplimentare: dacă acționați corespunzător, puteți termina misiunea fără a declanșa alarma. Faceți un efort și percheziționați depozitele; printre altele, veți găsi și grenade de mână.



Faza A: Lichidați gardianul de pe turnul de apă, folosindu-vă de MP5SD3. Folosiți cea de-a doua variantă a armei (zoom).

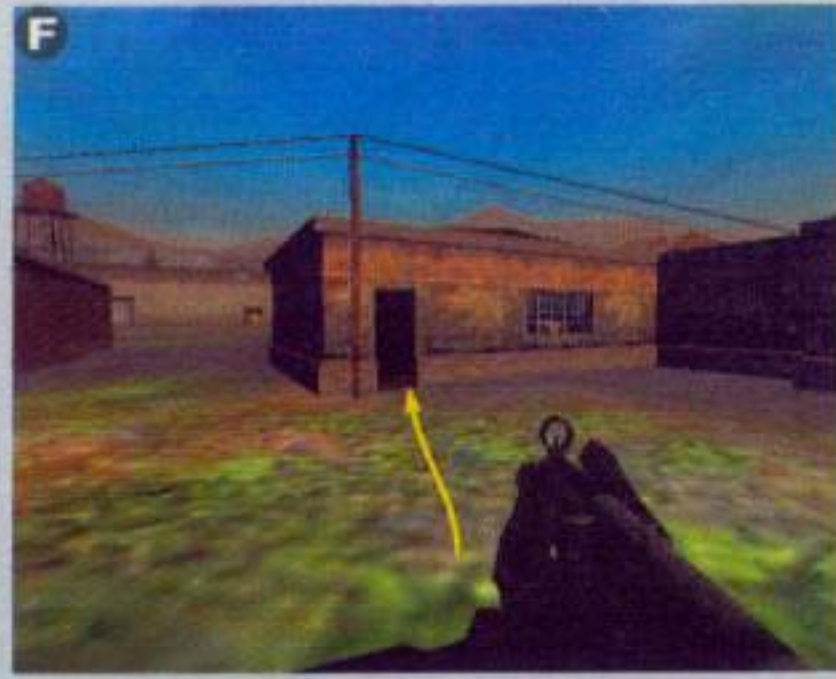
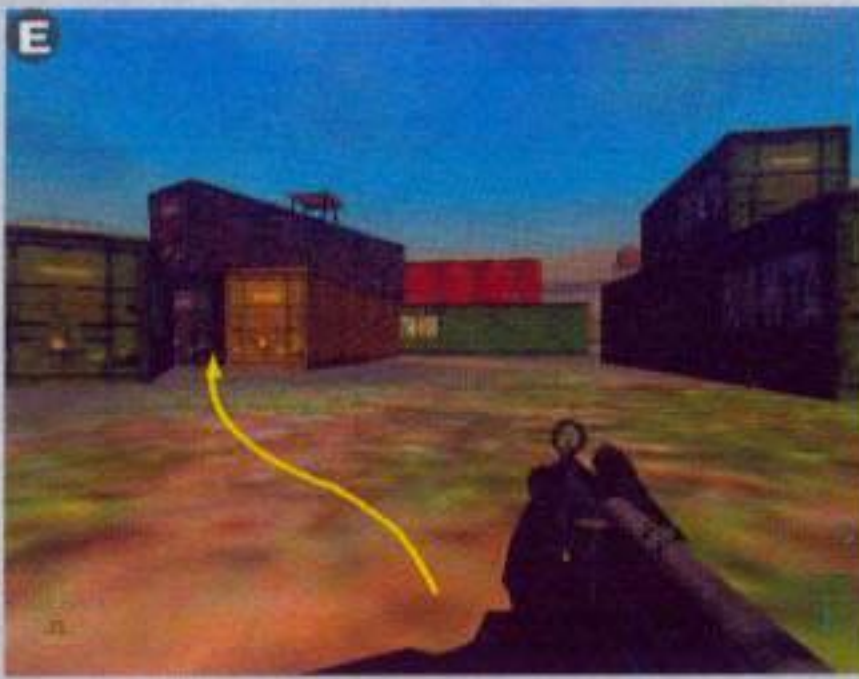
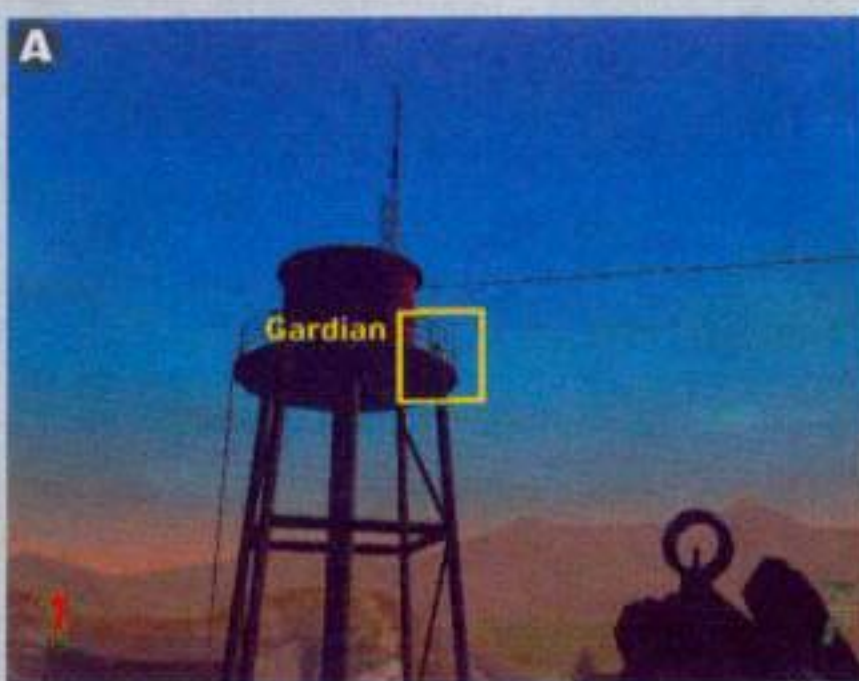
Faza B: În clădirea corpului de gardă sunt doi paznici. Pătrundeți în datele computerului și dezactivați camerele de filmat.

Faza C: Lichidați gardianul din punctul de control cu un glonț trimis prin fereastră.

Faza D: Lichidați gardianul cu ajutorul cuțitului. La cățărare, fixați camera astfel încât să vedeți în ce parte privește soldatul, pentru a nu vă afișa din greșeală în fața lui.

Faza E: Furișați-vă printre containere și inspectați cu atenție spațiul din spatele gardului. Când nu e nimeni, săriți peste obstacol.

Faza F: Treceți prin clădirea cu birouri și furișați-vă pe lângă cazărmi de-a lungul gardului, pentru a ajunge la camion.



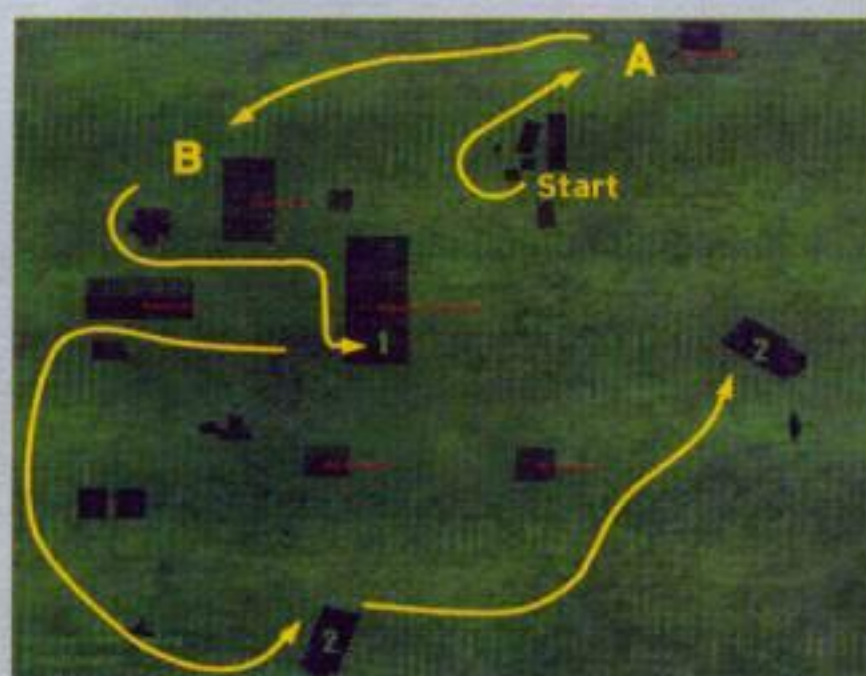
Mission 2 – Bateria de rachete SAM

Informații suplimentare: la această misiune nu vă este permis să pierdeți prea mult timp la start, deoarece veți fi descoperit în scurt timp de o patrulă. Căutați deci să vă ascundeți în spatele unui container și priviți cu atenție terenul pe care urmează să acționați.

Faza A: Părăsiți repede punctul de start și cățărați-vă pe turnul nordic de control. Cu ajutorul binoculului veți obține o privire de ansamblu asupra poziției SAM.

Faza B: Mergeți cu atenție la stiva de lăzi (1). De acolo puteți lichida gărzile cu cuțitul, fără să faceți zgomot. Scăpați apoi de gardianul din turn (2) și puneți mâna pe încărcătura de C4 și celelalte furnituri din depozit. Furișați-vă peste câmpul deschis până ajungeți la primul vehicul SAM (4). Lichidați și patrula de lângă cel de-al doilea vehicul, înainte de a aduce încărcătura.

Faza C: La ultimul vehicul, cel mai simplu se poate ajunge efectuând un larg arc de cerc și apropiindu-vă pe lângă locul de aterizare pentru elicoptere. Astfel nu veți fi observat de gărzi, fiind acoperit de teren.



Pot să mă descurc cu cuțitul împotriva atâtor inamici?

de satelit. De aceea este bine să vă pregătiți arme puternice, precum AK-7, dacă intenționați să faceți "curățenie".

Nu vă subestimați arma albă. Marele avantaj îl constituie treaba efectuată în liniște. Pe la spate ar trebui să puteți lichida orice

Pot fi atrași în cursă adversarii?

adversar. Faceți economie de muniție și nu atrageți atenția celorlalți.

Absolut. Puteți apărea în fața lor și să așteptați până strigă sau deschid focul. Fugiți apoi repede într-un loc sigur și activați rapid harta prin satelit. Astfel vedeți cu precizie dacă și

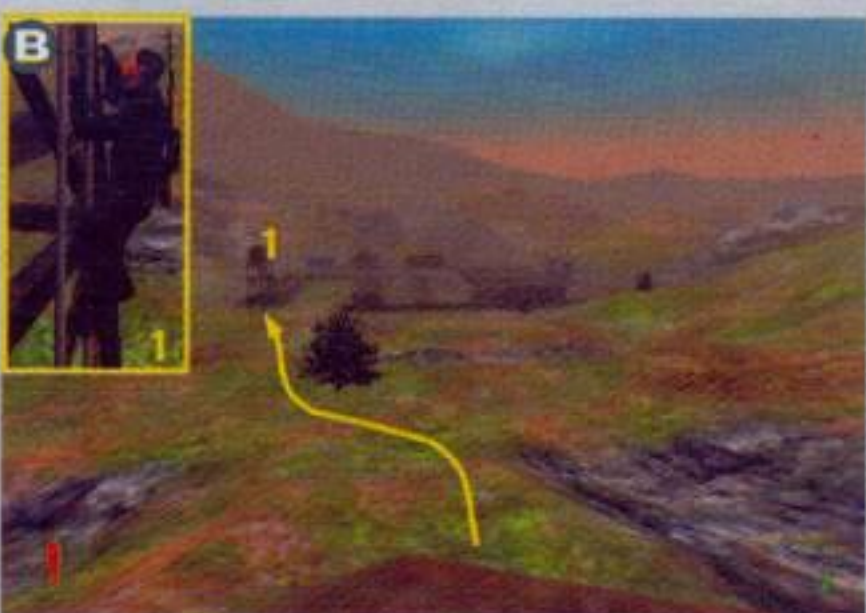
cât de repede sunteți urmărit. Chiar înainte să vă ajungă, comutați în play mode și pregătiți arma. Puteți păcăli în acest mod întregi unități de gardă, atrăgându-le în teren sau în spatele clădirilor, pentru a le lichida comod.

Mission 4 – GOD

Informații suplimentare: nu pierdeți prea mult timp. Ar trebui să fiți deja postat pe turn, înainte să ajungă camarazii dumneavoastră cu elicopterul. Aveți grijă ca nu cumva să trageți într-o green beret.



Faza A: Luați imediat arma Dragunov și eliminați gărzile (x) de lângă case. Pe tipii din camion îi împușcați pur și simplu prin geam.



Faza B: Coborâți până la turnul de apă și cățărați-vă pe el. Acela e locul ideal din care îi puteți acoperi pe green berets.



Faza C: Trebuie să vă așteptați la agresori. Nu permiteți sub nici o formă teroriștilor să pună mâna pe cuiburile de mitralieră (M).

Merită să controlez clădirile?

Puteți renunța liniștit la cazărmi. De regulă, sunt bătălii care nu prea vă aduc foloase, dar puteți câștiga muniție. Depozitele și șoproanele sunt însă mult mai interesante. Aici puteți găsi deseori grenade, mine sau PM-uri.

Pot să-mi vindec undeva rănilor?

Aproape în fiecare nivel se află cel puțin o clădire care să aibă o cameră de prim ajutor. Aici veți găsi o seringă cu care vă puteți reface starea de sănătate.

Ce trebuie să fac dacă s-a dat alarma?

Nu renunțați imediat. Dacă vă puteți adăposti destul de repede, adversarii se vor liniști după un timp și vă puteți continua misiunea. La punctele de control sau punctele de pază sunt de



DESCHIDE-ȚI GURIȚA! Astfel de lăzi sunt ascunzători ideale, de unde puteți observa manevrele gărzilor în timpul unei alarme, până când se liniștesc.

Mission 3 – Aeroportul militar

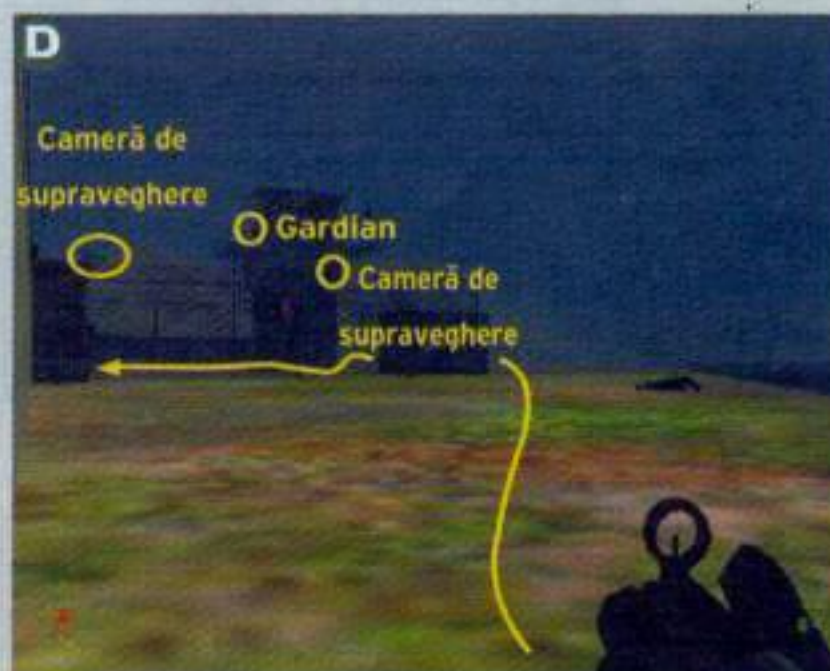
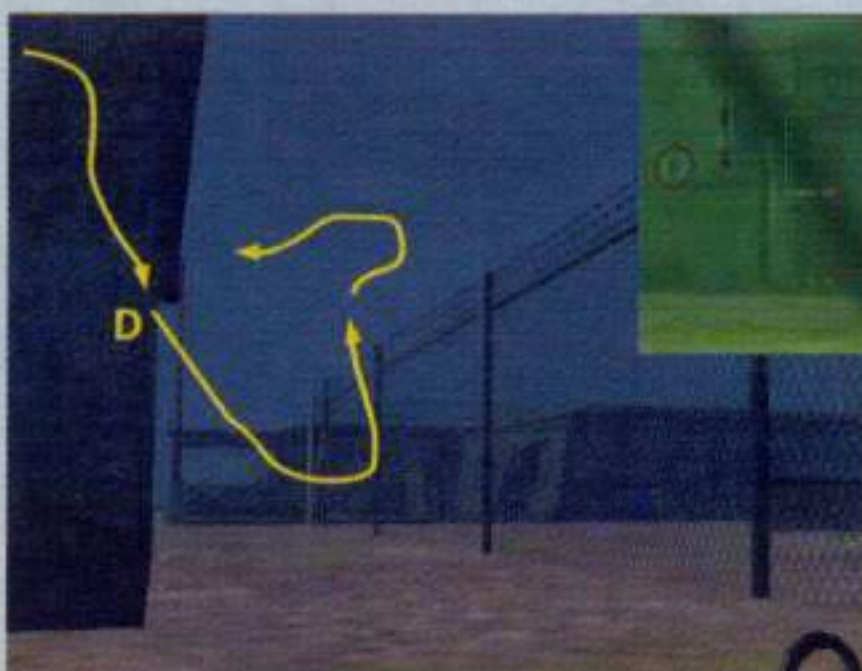
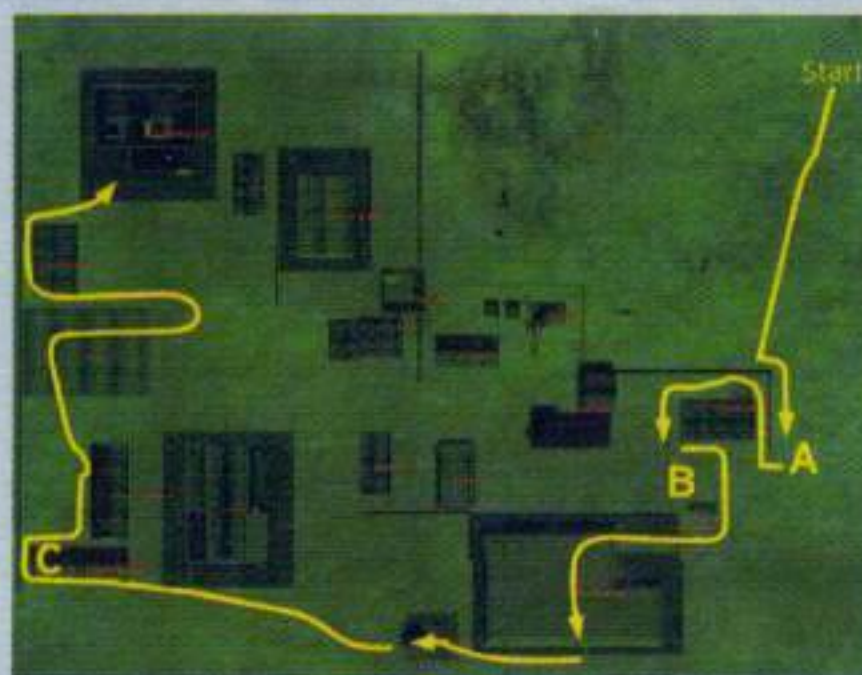
Informații suplimentare: În drum spre prima bază, veți trece pe lângă o stație radar. În afară de doi inamici, nu veți găsi nimic acolo. Nu vă faceți probleme în mod inutil și treceți imediat la prima bază.

Faza A: Coborâți în fugă dealul spre bază și așteptați la colțul zidului, până ce pleacă santinela. Fugii imediat după el și folosiți cuțitul pentru a-l elimina înainte de a ajunge la ușă. Ghemuiți-vă și intrați în bază prin ușa deschisă. Atenție însă la santinela care stă în fața micului garaj; lichidați-l cu arma.

Faza B: Lichidați santinelele din jurul postului de pază (1) și spargeți intrarea în depozitul de muniție. În interior mai sunt însă două posturi de pază în spatele camioanelor. Nu trebuie să deschideți poarta spre bunkere.

Faza C: Furișați-vă în sudul bazei sub turnul de apă. Folosiți-vă de hartă pentru a prinde un moment favorabil în care să puteți trece spre colțul de sud-vest fără a fi văzut. De aici vă puteți strecura pe lângă gărzi până în subsol. Ascundeți-vă în spatele lăzilor (1) și furișați-vă pe ușă spre garaj. De aici aveți cea mai bună posibilitate de acces spre clădirea de control. În pivniță găsiți și o cutie de prim-ajutor.

Faza D: Intrați în camera de control și apoi în corpul de birouri. Pentru a vă ușura acțiunea, declanșați alarma ca să atrageți santinelele afară. Ascundeți-vă în spatele colțului unui zid, pentru a surprinde adversarul.



Ce trebuie să știu despre camerele de luat vederi?

multe ori comutatoare cu ajutorul cărora se poate decupla din nou alarma.

Chiar dacă prin satelit apar ca obiecte fixe, camerele sunt într-o continuă mișcare. Priviți-le prin binoclu și veți afla care sector este filmat. Determinați astfel unghiul mort. Dacă stați sub o cameră de filmat, sunteți în perfectă siguranță. Camerele pot fi însă și

dezactivate pe o perioadă scurtă, cu ajutorul unor terminale pe care le găsiți la punctele de control, în clădirile gărzilor sau punctele de pază.

Pe teren

La ce fel de situații să mă aștept în timpul jocului?

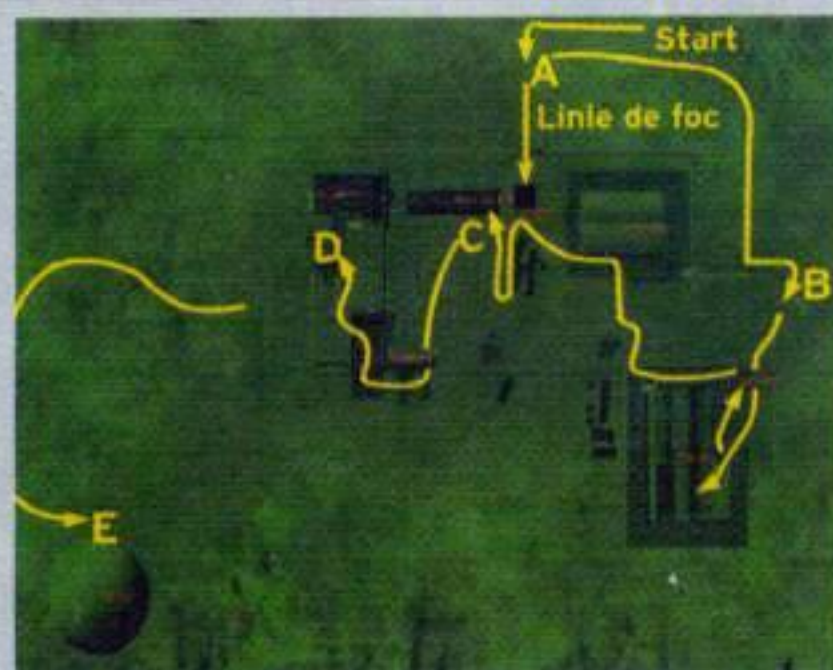
În principiu, nu prea sunt exemple de rezolvare a unei misiuni. Când și unde lichidați inamicii sau pătrundeți într-o clădire nu depinde decât de poziția

gărzilor și de direcția în care privesc. Pe lângă acestea, hotărâtoare sunt viteza dumneavoastră de joc și timing-ul acțiunilor. Pentru a vă putea face o părere mai exactă, vă prezentăm în box-uri primele misiuni.

Stefan Weiß
Mihele Horia

Mission 5 – Radarul

Informații suplimentare: dacă v-ați găsit o victimă, aveți grijă să nu fiți în focarul unei camere de filmat, pentru a nu se da alarma. Dacă distrugeți camerele, situația e aceeași.



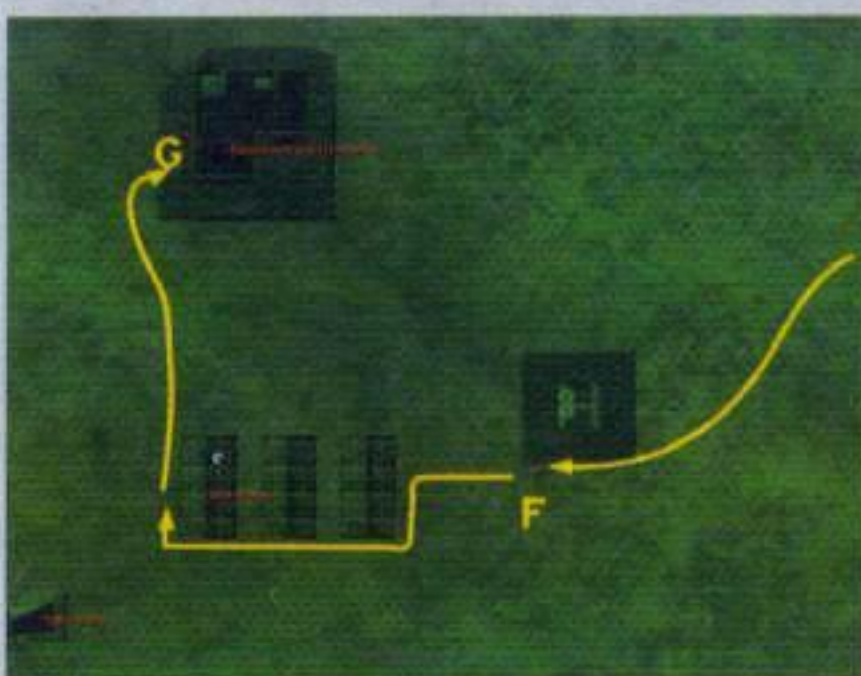
Faza A: Furișați-vă de-a lungul colinei, până ajungeți aproape de turnul de pază (1). Folosiți aruncătorul de grenade al M16-lui din dotare pentru a scoate santinele din luptă, deoarece zgomotul făcut de explozie nu se aude. Gardianul de la intrare (2) poate fi ușor eliminat cu cuțitul.

Faza B: Pătrundeți în camera de gardă când se întoarce camera de filmat și nu sunt gardieni în curte. În pivnița clădirii sunt două santinele ce păzesc un Desert Eagle și muniție. Găsiți aici și camera de prim-ajutor. Mergeți apoi sus și lichidați cei doi gardieni. De pe balcon puteți executa patrula din exteriorul clădirii.

Faza C: Intrați în postul de control, de unde puteți dezactiva camerele de luat vederi pentru două minute. Grăbiți-vă să ajungeți la micul depozit, unde veți găsi mine, grenade și un PM.

Faza D: Parcurgeți clădirea birourilor, uitându-vă atent pe mese. Pe una dintre ele veți găsi o cartelă de acces.

Faza E: Faceți un arc de cerc în fața bazei, pentru a surprinde pe la spate cele două gărzii din fața bazei radar. Înăuntru nu veți găsi alți adversari. Puteți deci pătrunde



liniștit pentru a vă executa misiunea.

Faza F: Priviți prin binoclu terenul și așteptați să plece santinela nr. 2. Grăbiți-vă apoi în jos, pentru a elimina prima santinelă fără să fiți observat. Dacă sunteți suficient de rapid, puteți urmări și celălalt gardian, pentru a-l lichida înaintea în spatele cazărnilor.

Înainte de a ajunge în fața lăzilor folosiți cuțitul.

Faza G: Nu vă grăbiți să atacați centrala de comunicații până nu se retrag gărzile pe care le veți lichida pe rând, folosindu-vă de armă.

Patrizier 2

Excelentul simulator comercial se întoarce: vă ajutăm să pătrundeți cu Patrizier în lumea hanseatică

Aproape nici un alt joc nu are un potențial atât de largit. Puteți încerca aici aproape orice - comerț, politică sau piraterie. Trucurile noastre vă ajută să începeți aventura cu dreptul. Baftă!

Sistemul comercial

Cum funcționează sistemul comercial?

Simulatorul comercial este mult mai complex decât vă puteți imagina. Fiecare oraș solicită anumite bunuri și oferă mărfuri, prețul variind în funcție de cantitatea din stocuri, cerere, producție și anotimp. Prețul bunurilor se modifică la fiecare cumpărare sau vânzare, în funcție de cantitatea solicitată.

De ce situația economică dintr-un oraș se schimbă adesea atât de radical?

Dumneavoastră nu sunteți singurul comerciant al Hansei. Și alți oameni de afaceri se ocupă de transportul de mărfuri, vrând să obțină profit. Se poate întâmpla, de exemplu, să intrați în Bruges cu un transport de blănuri scumpe și să nu obțineți un preț bun, deoarece un alt comerciant v-a luat-o înainte.

Single game: Începutul

Ce oraș de reședință să-mi aleg?

Asta depinde de felul în care doriți să jucați: în orașele ce nu-și produc mărfurile de larg consum puteți intra ușor practicând transportul de mărfuri. Un loc bun pentru o astfel de îndeletnicire este, de exemplu, Lübeck. Transportând bere, piei și vin, veți satisface foarte repede necesitățile orașului și veți câștiga favorurile locuitorilor.

Ce elemente mai trebuie luate în considerare la alegerea orașului-reședință?

Căutați un oraș cu tradiție solidă în producția de mărfuri căutate pe piață: Lübeck, Bremen - fier, Danzig, Stettin - bere. Astfel nu veți duce lipsă de marfă și veți putea efectua primele transporturi cu un maxim de câștig. Nu e de neglijat nici poziția geografică; de preferat e una centrală, căci e mai bine să faceți curse

Cum funcționează sistemul de producție?

scurte și să obțineți un profit moderat decât să fiți pe drum o săptămână întreagă cu o încărcătură de valoare.

Priviți cu atenție harta atașată jocului. Veți observa repede unde o anumită marfă se produce cu cel mai mare randament (două simboluri de marfă pe hartă) și unde este mai ieftină. Ar trebui să studiați și manualul de producție. Aici veți găsi indicații despre cererea de materii prime. De exemplu, în Lübeck se produc articole ce țin de metalurgie și necesită ca materie primă minereu de fier și lemn. Pentru a putea achiziționa continuu prețioasa marfă, trebuie deci să aveți grijă să nu lipsească niciodată materia primă.

Cu ce bunuri să-mi încep cariera de comerciant?

Începeți cu bunuri sigure, pe care le puteți oricând vinde profitabil. Cele mai importante mărfuri sunt pentru început berea și produsele metalurgice. Având în vedere că orașele producătoare de bere sunt puține (Danzig, Stettin, Hamburg, Bremen și Londra), suc de orz va fi solicitat aproape peste tot în cantități industriale. La fel și cu produsele metalurgice. Cumpărați-le în Stockholm sau Lübeck și le veți vinde cu un profit de aproximativ 100 de taleri. Veți câștiga astfel ușor prima sută de mii de taleri.

Am nevoie de căpitani?

Neapărat. Mai ales la începutul jocului trebuie să frecvențați des crâșma. Alegeți cel mai bun căpitan chiar dacă nu aveți încă nevoie de el. Lupii de mare experimentați sunt neprețuiți în luptă, expediții sau transporturi de rutină. Cel mai bine este să-i căutați în porturile mai puțin frecventate, de exemplu în cele fluviale. Un trick: un căpitan găsiți oricând pe undeva.

Cum să investesc banii?

Dacă ați intrat în posesia unui capital de peste 100.000 de taleri, este cazul să investiți surplusul. Păstrați un capital operativ de 50-80.000 și împrumutați restul unui cămătar. Nu numai că banul dumneavoastră se-nvârte fără să faceți nimic, dar vă crește și reputația, pretinzând dobânzi mici.

Nave

Ce fel de vas să-mi cumpăr?

Prima dumneavoastră achiziție ar trebui să fie un kraier. Vasul e foarte rapid și are o capacitate utilitară bună. Nu construiți schniggen și koggen. Primul este prea mic, iar cel de-al doilea prea greoi și leneș. Pe parcursul jocului, calitatea construcțiilor navale crește într-atât încât veți putea folosi și holk, care este o combinație dintre mărimea koggei și viteza kraier-ului. Un trick: dacă programați ca start anul 1380 sau o perioadă mai târzie, aveți imediat la dispoziție un kraier.

Cât de des trebuie să-mi repar vasul?

Chiar dacă e exploatat rațional, vasul devine cu timpul inapt pentru a fi lăsat la apă. Reparați tot timpul pagubele în proporție de 90-95%. Vă veți necăji dacă vasul dumneavoastră va cădea pradă piratilor datorită întreținerii neglijente.

La ce trebuie să fiu atent când construiesc un vas?

Când efectuați reparații sau construiți un vas, folosiți întotdeauna același șantier, cel mai bine în orașul de reședință. Cu cât un atelier are mai multe contracte, cu atât va lucra mai performant. Acest lucru are efect atât asupra calității holk, cât și asupra ofertei de armament naval din acel oraș. Dacă plănuți să construiți ceva nou, merită să cumpărați materia primă necesară și să o depozitați. Un trick: nu e vorba doar de holk, ci va afecta și starea viitoarelor nave.

Misiuni și comori

Mi s-a oferit o parte a unei hărți cu comori.

Dacă doriți să porniți în căutarea ei, cumpărați-o. Mergeți apoi la informatorii din fiecare port, pentru a cumpăra și celelalte părți ale hărții, până ce aceasta e completă. Priviți-o cu atenție și comparați detaliile țărmului cu cele aflate pe harta comercială. Pentru a găsi comoara, trebuie să navigați manual la locul cu pricina. Un trick: nu o puteți lua pe scurtături, vasul trebuind să urmeze traseul indicat.

Să accept contractele la scadență?

Executarea promptă și profesionistă a contractelor cu scadență vă aduce un câștig frumos și faimă. Dacă eșuați însă, acest lucru va dauna mult reputației dumneavoastră.



LAW AND ORDER În portul Danzig sunt diverse nave piraterești. O reparare ar fi foarte costisitoare. De aceea, toate navele capturate au fost descompletate și scoase la licitație.

Bătăliile maritime

Cum procedez când mă atacă piratii?

Dacă sunteți pe o schnigge sau pe un kraier, ar fi bine să nu coordonați manual bătălia. Deoarece piratii sunt în majoritate imbarcați pe leneșele kogge, puteți dispărea ușor, fără să suferiți pierderi.

Merită să atac și eu alte vase?

Că speriați lumea ca pirat sau că vă războiți cu nelegiuiții din postura de comerciant cu simțul dreptății, în ambele cazuri merită. În postura de vânzător de piratii, cinstea și faima dumneavoastră sunt asigurate. Dacă sunteți pirat, meseria aceasta vă poate aduce repede foloase materiale importante. Nu cumva să fiți însă prins! Hotărâți singur în ce tabără vreți să vă ridicați cortul.

O.K., vreau să lupt. De ce am nevoie?

Înainte de a putea dispune de un holk, luați-vă un kraier. Nava trebuie să fie simplificată la maximum, pentru a putea oferi destulă forță de luptă. Un astfel de vas este cea mai bună armă împotriva navelor greoaie ale piratilor și ale comercianților, dar în atacurile asupra schniggen și a altor kraier succesul e mai puțin garantat. Pentru a avea o navă de luptă bună, trebuie să aveți la dispoziție un echipaj cât se poate de numeros, săbii suficiente și,

bineînțeles, armament de punte. Un căpitan ar fi și el foarte necesar.

Ce fel de armament să cumpăr?

Explozibilul, bombardele și tunurile sunt armele cu rază scurtă de acțiune, în timp ce bliden sunt singurele arme eficiente la distanță. Iată regula pentru explozibil și bliden: o armă mare e mai bună decât două mici. O bombardă în schimb este mai proastă decât două tunuri. În duelul dintre un kraier și o kogge, armamentul optim s-a dovedit cel compus din patru bliden mari și două mici.

Kraier vs. Kogge

La atac!

Dispuneți de manevrabilitate și viteză superioară, iar dacă nava dumneavoastră este dotată doar cu bliden, aveți și avantajul razei lungi de acțiune. Regula de fier: în lupta pe mare totul depinde de manevrarea îndemânică. Șmecheria constă în a fi tot timpul astfel poziționat încât inamicul să nu vă poată lovi. Navigați înaintea adversarului și păstrați distanța. Tăiați-i calea la prova și trageți după fiecare întoarcere. Foarte important: când inamicul își poziționează un flanc asupra dumneavoastră, trebuie automat să vă întoarceți în direcția opusă. Mulțumită

Adversarul vrea să fugă!

manevrabilității superioare, s-ar putea să învingeți fără să primiți vreo lovitură. Fiți atent la bancurile de nisip și la stânci, ocolind neapărat aceste obstacole.

Nu-l lăsați în nici un caz! Atâta vreme cât nu este grav avariat, se angajează în luptă. Trebuie doar să-l atrageți continuu în centrul teatrului de luptă. Dacă face stânga-mprejur și vrea să scape, luați-i urma. Dacă lupta a luat sfârșit prin fuga rivalului, uneori îl puteți ataca din nou pe hartă. Dacă aveți însă ghinion, va dispărea pur și simplu.

Sabordare sau distrugere?

Indiferent dacă distrugeți sau capturați un vas pirat, prestigiul dumneavoastră crește enorm. Dacă echipajul inamic este inferior celui de care dispuneți dumneavoastră, merită să le capturați nava, pentru a trage în final toate foloasele de pe urma capturii: treceți echipajul capturat pe un alt vas și confiscați încărcătura și armamentul. Nu merită însă să reparați vasul avariat. Vindeți la licitație epava și armele ne trebuincioase. Iată cum vânzătoarea de piratii se transformă într-o afacere profitabilă.

Florian Weidhase
Mihele Horia

Cheats Easteregg Shorttips Codes

Colin McRae Rally 2.0

Introduceți următoarele cheat-uri ca nume de jucători:

onecarefulowner	toate mașinile
rorrimskcart	mirrowred
hellocleveland	toate pistele
offroad	activare lancer
jobinitaly	Activare Mini Cooper
jimmyscar	activare Sierra Cosworth
coolestcar	activare Ford Puma

Aceste cheat-uri trebuie introduse în meniul de cheat-uri:

fridayschild	fără stricăciuni (curse de timp, curse solo)
greatballsof	trageți cu frâna de mână mingi de foc
neuralnightmare	adversari PC agresivi (modul Arcade)
rocketfuel	turbo (curse de timp, curse solo)
prunejuice	joc rapid (curse de timp, curse solo)
easyroller	cauciucuri Monster Truck (curse de timp, curse solo)
moonlander	forță



ȘI LA REVEDERE Dacă activați în meniul de cheat-uri turbo-ul, adversarii nu vă vor mai vedea decât spatele.

Rainbow Six

Ați pierdut din nou un om doar la câțiva pași de sfârșitul misiunii? Cu aceste cheat-uri totul va fi altfel. De altfel, acestea sunt valabile atât pentru Rainbow Six, cât și pentru Rogue Spear.

Comanda „Shell Jump” nu funcționează la *Urban Ops* și la *Cover Ops*. La *Rainbow Six* și *Eagle Watch* nu puteți utiliza „theshadowknows” și „teamshadow”.

Apăsați în timpul jocului ENTER, introduceți cheat-ul și mai apăsați o dată ENTER. Dacă cheat-ul a fost introdus corect, veți obține o confirmare. Fiți atenți la scrierea cu majuscule!

avatargod	nemuritor
teamgod	echipa nemuritoare
Nobrainer	dezactivează AI-ul (teroriști și membri ai echipei).
explore	dezactivează scopurile misiunii. Cu acest cheat nu puteți nici câștiga nici pierde un nivel. Apăsați ESC pentru a părăsi nivelul.
Meganoggin	capete uriașe
theshadowknows	invizibil
teamshadow	echipa invizibilă
Bignoggin	capete mari

5fingerdiscount	umple inventarul cu numărul exact de obiecte care au existat și la începutul misiunii.
Clodhopper	picioare mari
Turnpunchkick	personajul e subțire ca o coală de hârtie
1-900	caracterul respiră exagerat
Fastactionresponseteam	toate sunetele de sonerie sunt înlocuite cu zgomote de vânturi

Shell Jump selectarea nivelului (doar în modul single player)

Intrați prin click drept în properties-ul shortcutului, adăugați la sfârșitul rândului Target și apoi după un spațiu „shelljump88”. Dacă lansați jocul, puteți selecta oricare misiune. Atenție: acest cheat duce uneori la căderea jocului.

Redacția

	gravitațională redusă
rubbertrees	Ricoșare la coliziuni (curse contra cronometru, curse solo)
hello razu and flea	Silueta de pisică

Redacția

din nou TAB, puteți activa următoarele cheat-uri:

god	nemuritor
allammo	full munition
fly	mod de zbor
ghost	nu se ține cont de coliziuni
walk	dezactivează modurile Fly și Ghost
killpawns	toți adversarii din nivelul actual sunt eliminați
skiplevel	se sare peste nivelul actual
open [map name]	selectare nivel

The Fallen

Apăsați în timpul jocului întâi TAB, apoi tastați „panacea”, pentru a activa modul de cheat pentru The Fallen. Dacă apăsați



Command & Conquer: Red Alert 2

Dacă utilizați acest truc, vă puteți strecura cu un fel de cal troian trupele în baza adversarului. Pentru asta trebuie să jucați cu sovieticii. Preluati cu ajutorul unui Yuri controlul asupra unui autobuz de școală, încărcați cinci infanteriști în autobuz și trimiteți-l în baza inamică. Aliații nu vor trage asupra autobuzului.

Țineți TAB apăsat și dați clic pe difuzorul din dreapta sus. Astfel ajungeți la misiunile top secret.

Redacția

Metal Gear Solid

Dați clic drept pe shortcut-ul de pe desktop și selectați „Properties”. Căutați rândul „Target” și adăugați la sfârșit un spațiu apoi „-cheatenable”. Dacă veți lansa acum jocul, puteți utiliza următoarele taste de funcții pentru cheat-uri:

F2	nemuritor
F5	third person view
F6	perspectivă normală

Redacția

Wizards & Warriors

Există un truc cu ajutorul căruia vă puteți debarasa foarte ușor de unii adversari. Atrageți adversarii la ușile cu închidere automată. Când ușile se închid, adversarii sunt aplatiți. Acest lucru funcționează de altfel și la ascensoare. Nu trebuie decât să-i atrageți pe aceștia pe marginea ascensoarelor, pentru a-i măcelări cu ajutorul tavanului sau al obiectelor respective.

În templul Serpent Cult există unele uși pentru care trebuie să cunoașteți pozițiile corecte ale în-

Gunman

Cu ajutorul cheat-urilor veți putea în sfârșit încerca oricare mod de armă, fără a rămâne fără muniție.

Introduceți în command line următorii parametri: -dev -console -game rewolf (de exemplu c:\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf). Apăsați apoi ~ (sub ESC), pentru a deschide consolea. Aici veți putea introduce următoarele cheat-uri:

god	Nemuritor pornit/oprit
noclip	Modul clipping pornit/oprit
impulse 101	Toate armele și munițiile

give Introduceți după give obiectul dorit (de exemplu give weapon_fists):

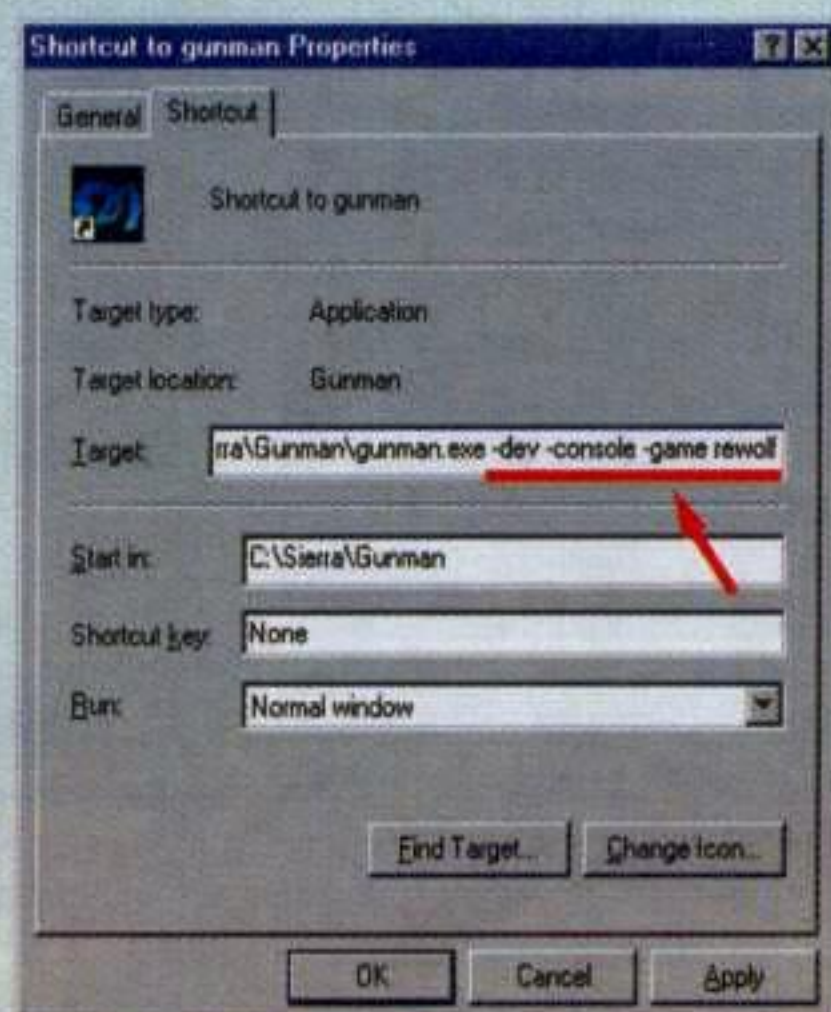
weapon_fists	weapon_dml	ammo_beamgunclick	player_armor
weapon_gausspistol	weapon_SPchemicalgun	ammo_dmiclip	vehicle_tank
weapon_shotgun	ammo_gaussclip	ammo_chemical	
weapon_minigun	ammo_buckshot	item_healthkit	
weapon_beamgun	ammo_minigunclip	item_armor	

maps Listează toate denumirile de nivele

map Introduceți după map nivelul pe care-l doriți (exemplu map-ul takeof):

takeoff	rebar2d	rust8a	west5b
rusted	rebar2e	rust9a	west6a
meltdown	rebar2f	west1	west6b
highnoon	rebar2g	west2	west6c
frontier	rebar2h	west3a	west6d
cinematic1	rebar2i	west3b	west6e
cinematic2	rebar2j	west4a	
cinematic3	rebar2k	west4b	
cinematic4	rebar2l		
city1a	rebar3b		
city1b	rebar3d		
city2a	rebar3e		
city2b	rust1		
city3a	rust2a		
city3b	rust2b		
end1	rust3a		
end2	rust4a		
mayan0a	rust4b		
mayan0b	rust4c		
mayan1	rust5a		
mayan3a	rust6a		
mayan4	rust6b		
mayan6	rust6c		
mayan8	rust6d		
rebar0a	rust7a		
rebar0b	rust7b		
rebar2a	rust7c		
rebar2b	rust7d		
rebar2c	rust7e		

Redacția



ȘTIAȚI UNDE? În properties introduceți parametrii corespunzători în „Target”.

trerupătoarelor. Cifrele 1-4 simbolizează întrerupătoarele de la stânga la dreapta. A înseamnă „activat” (ochii luminează) și D înseamnă „dezactivat” (ochii nu luminează). 1A, de exemplu, se referă la întrerupătorul din stânga. Acesta trebuie activat.

Ușa 1:	1A	2D	3A	4A
Ușa 2:	1A	2A	3A	4D
Ușa 3:	1A	2A	3D	4A
Ușa 4:	1D	2A	3A	4D
Ușa 5:	1D	2D	3A	4D

Midtown Madness 2

Cu ajutorul cheat-urilor veți putea în sfârșit încerca oricare mod de armă, având control permanent al muniției.

În nord-vestul turnului se află un port foarte mare, care nu este amenajat. Dacă conduceți pe

acest doc cu o viteză de peste 40 kmh, mașinile poliției se retrag. Câteodată veți avea parte și de câteva cascadorii nostime.

Evil Islands

Deschideți cu ~ consola și introduceți „thingamabob”, pentru a activa codurile.

give 0 money x	introduceți în loc de x suma dorită de bani
give 0 exp x	introduceți în loc de x cifra dorită a punctelor de experiență.
fps 0 oder 1	indică numărul de cadre pe secundă.

Atenție: pentru ca cheat-ul cu banii să și funcționeze, trebuie să eliminați un adversar după introducerea cheat-ului, pentru a-i colecta apoi obiectele sau dacă vă aflați la selectarea lumilor („treceți în tabără”). Dacă doriți să cheat-uiți puncte de experiență, trebuie să procedați în mod asemănător. Introduceți cheat-ul (oriunde) și treceți apoi la selectarea lumilor. Dacă ați ajuns în tabără, trebuie să o părăsiți pentru scurt timp și să vă întoarceți. Apoi vă apar și punctele de experiență.

Redacția

FIFA 2001

Verificați înaintea jocului aranjarea jucătorilor pe teren, căci aceasta nu este întotdeauna optimă și se întâmplă ca jucătorii mai buni să zăbovească pe banca de rezervă.

Dacă e posibil, așezați întotdeauna jucătorii rapizi pe pozițiile de exterior.

Dacă jucați cu trei atacanți și trageți cornerele direct spre poartă, balonul va ajunge aproape de fiecare dată la un coechipier, care îl poate transforma direct în gol (apăsarea repetată a tastei șut, în timp ce balonul se află în aer). Acest lucru funcționează bine și la lovitura liberă.

Redacția



COMPLICAT Dacă vă aflați în tabără, banii obținuți prin cheat sunt indicați imediat. Altfel, întâi trebuie să eliminați un adversar și să-i colectați obiectele.

Blair Witch Project

Cheat-urile funcționează în toate cele trei părți ale lui *Blair Witch Project*. Apăsăți F10, pentru a putea introduce cheat-urile:

iworkforgod	nemuritor				energiei lanternei
getintomybelly	toate armele			icansee	vedere nocturnă
iamawimpforthis	100 gloanțe			wwbeware	gloanțe de argint
givemefait	reînnoirea energiei vitale			vampbeware	Gloanțe Lith
nod3d	invizibil			demonbeware	Gloanțe Mercy
hellfreezeover	imobilizare adversari			flameonastick	muniție pentru lansatorul de flăcări
bigstickofdeath	Shotgun (pușcă cu alicie)			gibnplenty	modul blood & carnage
mediumrare	Crossbow (arbaletă)			t2000	aspect de Terminator
goodtimesman	Dynamite (explozibil)			bighead	capete mari
burnyourassoff	Flamethrower (lansator de flăcări)			isuck	grad de dificultate ușor
meetmypaltommy	Tommygun			irule	grad de dificultate greu
smileynomore	Elephant Gun (pușcă pentru elefanți)			combatisscary	luptă ușoară
sunofgod	Charge Radiance Emitter			puzzlesarescary	puzzle ușor
thedogfarted	mască de gaze			thunderstorm	furtună
recharge	regenerarea			snowstorm	zăpadă

Redacția



PĂCĂLIT Cu cheat-ul de invizibilitate vă puteți furișa pur și simplu pe lângă adversarii dificili, fără a fi detectați.



American McGee's Alice

Nu vă mai descurcați în Țara minunilor? Încercați o dată și cu următoarele cheat-uri și săriți prin selectarea nivelelor peste misiunile dificile.

Activați în opțiunile de joc consola. Deschideți-o apoi în timpul jocului ~ și introduceți unul dintre următoarele cheat-uri:

god	nemuritor
health x	setați energia vitală pe x
wuss	toate armele
give all	toate armele și munițiile
notarget	adversarii nu mai atacă neprovocați
noclip	treceți prin pereți

map Introduceți după map numele nivelului dorit (de exemplu map centipede1).

centipede1	garden4	keep	tower1
centipede2	grounds1	pandemonium	tower2
facade	grounds2	potears1	tower3
fortress1	gvillage	potears2	utemple
fortress2	hedge1	potears3	wchess1
funhouse	hedge2	qlair	wchess2
garden1	hedge3	rchess	wforest
garden2	jlair1	skool1	
garden3	jlair2	skool2	



IT'S MAGIC Cu cheat-ul pentru nemurire nu veți mai avea prea mult de-a face cu adversarii.

Redacția

Tony Hawk's Pro Skater 2

Intrați în modul pauză și mențineți 7 apăsat. Acum puteți introduce următoarele cheat-uri:

Nelimitat	tasta Space, V, B, B
Specials	săgeată sus, săgeată stânga, V, C
Turbo-Modus	săgeată jos, C, V, săgeată dreapta, săgeată sus, B, săgeată jos, C, V, săgeată dreapta, săgeată jos, B
Toate caracteristicile pe 10	space, V, B, C, V, săgeată sus, săgeată jos
Sânge pornit/oprit	săgeată dreapta, săgeată sus, C, V
Skater gras	4x space, săgeată stânga, 4x space, săgeată stânga
Skater slab	4x space, C, 4x space, C, 4x space, C
Neversoft-Team	săgeată sus, C, C, V, săgeată dreapta, săgeată sus, B, V

Dacă ați introdus cheat-ul pentru Neversoft Team, trebuie să realizați jucători noi. Pentru jucători alegeți următoarele nume: Joel Jewett, Connor Jewett, Mick

West sau alte nume ale echipei de producători.

Redacția

Special moves:

Andrew Reynolds	
Nosegrab Tailslide	săgeată sus, săgeată jos, grinding
Triple Heelflip	săgeată sus, săgeată dreapta, Kickflip
Hardflip Late Flip	săgeată sus, săgeată jos, Kickflip
Bucky Lasek	
The Big Hitter	săgeată stânga, săgeată jos, grinding
One Foot Japan	săgeată sus, săgeată dreapta, grab
Fingerflip Airwalk	săgeată stânga, săgeată dreapta, grab
Bob Burnquist	
Rocket Tailslide	săgeată sus, săgeată jos, grinding
One Foot Smith	săgeată jos, săgeată jos, grinding
Racket Air	săgeată stânga
Chad Muska	
Mute Backflip	săgeată sus, săgeată jos,

	grab
Hurricane	săgeată jos, săgeată stânga, grinding
Muska Nose Man	săgeată dreapta, săgeată sus, grab

Geoff Rowley

Rowley Darkslide	săgeată stânga, săgeată dreapta, grinding
Double Hardflip	săgeată dreapta, săgeată jos, Kickflip
Half Flip Casper	săgeată dreapta, săgeată stânga, Kickflip

Jamie Thomas

Beni F-Flip Crooks	săgeată jos, săgeată sus, grinding
Laser Flip	săgeată jos, săgeată dreapta, Kickflip
One Foot Nose Manual	săgeată stânga, săgeată sus, grab

Elissa Steamer

Madonna Tailslide	săgeată sus, săgeată stânga, grinding
Hospital Flip	săgeată stânga, săgeată dreapta, Kickflip
Indy Backflip	săgeată sus, săgeată jos, grab

Erik Koston

The Fandangle	săgeată dreapta, săgeată jos, grinding
Indy Frontflip	săgeată jos, săgeată sus, grab
Pizza Guy	săgeată jos, săgeată stânga, grab

Kareem Campbell

Ghetto Bird	săgeată jos, săgeată sus, Kickflip
Nosegrind to Pivot	săgeată jos, săgeată sus, grinding
Casper	săgeată stânga, săgeată jos, grab

Rodney Mullen

Nollieflip Underflip	săgeată jos, săgeată stânga, Kickflip
Casper to 360 Flip	săgeată jos, săgeată dreapta, grab
Heelflip Darkslide	săgeată dreapta,

săgeată stânga,
grinding

Rune Gliberg

One Foot Bluntslide	săgeată stânga, săgeată jos, grinding
Kickflip One Foot Tailslide	săgeată stânga, săgeată jos, Kickflip
Christ Air	săgeată stânga, săgeată dreapta, grab

Steve Caballero

Hang Ten	săgeată dreapta, săgeată sus, grind
Triple Kickflip	săgeată sus, săgeată stânga, Kickflip
FS 540	săgeată dreapta, săgeată stânga, grab

Tony Hawk

Overturn	săgeată jos, săgeată stânga, grinding
Sacktap	săgeată sus, săgeată jos, grab
The 900	săgeată dreapta, săgeată jos, grab

Baldur's Gate 2

Vă prezentăm unele specialități de care nu ați fi dat la trecerea normală prin acest RPG epic.

Tăbăcarul din Bridge District

Dacă elucidați crimele din cartierul podurilor, găsiți într-un dulap al tăbăcarului o scrisoare care se referă la un anume Darcin Cole. Călătoriți împreună cu pielea de om la Umar Hills. Acolo întrebați-l pe negustorul de lângă tavernă ce vă poate oferi. De la acesta puteți obține cartea „Povestirea Zentarimului”. Dacă vă întreabă de numele vechi, răspundeți-i cu Darcin Cole. Dacă jucați cu intenții rele, întrebați-l de armură. Apoi va mai trebui să procurați sângele unui zeu de argint. Zmeul îl găsiți într-o peșteră la Ust Natha, orașul Drow.

Dacă doriți să-l demascați chiar pe Rejiek, mergeți la întâlnirea cu negustorul, unde, după ce ați aflat

Rune

Cheat-uiți după bunul plac orice paloș, ciocan, bardă sau scut. Cu acestea veți cutremura toate nivelele din Rune.

Pentru a putea introduce cheat-urile, trebuie întâi să deschideți consola cu „” sau cu TAB. După aceasta, introduceți „cheatplease”, pentru a activa modul de cheat.

god	Nemuritor
ghost	Dezactivare clipping
fly	Activare mod de zbor
walk	Dezactivare mod clipping și dezactivare mod de zbor

summon Introduceți după summon obiectul dorit (de exemplu, summon vikingshortsword):

Paloșe

vikingshortsword	Viking Short Sword
romansword	Roman Sword
vikingsword	Viking Broad Sword
worksword	Dwarven Work Sword
dwarfbattlesword	Dwarven Battle Sword

Halebarde

handaxe	Hand Axe
goblinaxe	Goblin Axe
vikingaxe	Viking Axe
sigurdaxe	Sigurd's Axe
dwarfbattleaxe	Dwarven Battle Axe

Baroase

rustymace	Rusty Mace
boneclub	Goblin Spike Club
trialpitmace	Trial-Pit-Mace
dwarfworkhamer	Dwarven Work Hammer
dwarfbattlehamer	Dwarven Battle Hammer

Scuturi

goblinshield	Goblin Shield
vikingshield	Viking Shield
vikingshield2	Viking Shield 2
darkshield	Dark Viking Shield
dwarfwoodshield	Dwarven Wood Shield
dwarfbattleshield	Dwarven Battle Shield

open Introduceți după open nivelul dorit (de exemplu open intro):

intro (Intro)	hel3b	dwarflwheel
ragnarvillage	hellift	dwarfmap2
(film de deschidere)	goblin1	dwarfmap3a
ragnarvillage2	goblin2	dwarfmap3b
sailingship	trialpit	dwarfmap5a
(trecere nivel)	beetlefly	dwarfmap5b
sinkingship	(trecere nivel)	dwarfmap6darkdwarf
sinkingship2	thorapproach	loki1
deepunder1odin	thor1	loki1a
deepunder1odinv	thormap3	lokimaze
deepunder3	thormap4a	loki2
deepunder4	thormap4b	loki3a
hell	thormap5a	loki3b
hell1a	thormap5b	villageruin
hell1a2	thormap6loki	asgard
hell1b	mountain1	(film de încheiere)
hell2end	mountain2	
hell3a	dwarftrans	

noutățile din localitate, veți da de mama Tiris. Tiris vă va trimite în sud-vestul orașului, unde veți fi oprit de Darsidian Moor. Acesta, la rândul său, vă trimite în estul orașului la o marchiză portocalie. Aici întâlniți personaje care nu sunt ceea ce pretind a fi.

Nu atacați în nici un caz personajul întins pe podea.

Vraja dorințelor:

Acaparați-vă pentru orice eventualitate formula magică a vrăjii dorințelor. Se găsește în oferta diversilor negustori din Atkatla. Rostiți vraja pentru a converti duhul. Aveți ocazia de a vă dori o aventură unică. Aceasta vă duce întâi în Bridge District la Vittrio, apoi în canale, iar în cele din urmă la adunarea negustorilor.





PARTENERI DE DISCUȚIE Dacă doriți să elucidați întregul mister din jurul lui Rlejek, trebuie să stați de vorbă cu aceste două persoane: Tiris și Darsidian Moor.



ȘOBOLANI DE CANAL Pe lângă violatorii gândurilor, în labirint vă mai așteaptă și alți adversari. Fiți atenți.

La sfârșit veți fi premiat cu un pumnal deosebit.

Capodopera pentru templul lui Helm:

Căutatul Illithium îl găsiți la Neb, criminalul de copii din Baldur's Gate. Atenție: reduceți înainte AI-ul! Trebuie să-l eliminați doar pe Neb. Sufletele copiilor vor vindeca personajele. După luptă, duceți capul lui Neb comisarului Brega în Government District.

Cetatea De'Arnise:

Chiar dacă nu aveți nici o treabă, vizitați totuși toaleta din pivniță. Aici se ascunde un staarsaphir.

Rețineți halebarda „secerătoarea gerului”. Nu o pierdeți din vedere, căci are un efect foarte bun la aproape toți monștrii. Această armă o găsiți în încăperea golemilor din primul etaj.

Zmeul Firkraag:

După înfrângerea lui Firkraag, găsiți sabia Carsomyr.

Din solzi vă puteți făuri o armură la fierarul Cromwell (în Docs of Atkatle).

După încheierea subquest-ului Samia din Windspear Hills:

La rămășițele lui Tazok găsiți o cheie de canalizare, care deschide ușa secretă din nord-estul sistemului de canalizare de sub districtul templelor.

După ce ați luptat cu haitele de

adversari, veți primi barosul fulgerelor, care împreună cu Ogreforce Gloves și centura forței uriașe devine un artefact.

Medalion pentru Jaheira:

Dacă Jaheira se află în echipa dvs. și sunteți apropiat sentimental de aceasta, vizitați-l pe negustorul Jahaboam. Acesta se găsește în docuri, între casa lui Valygar și templul lui Oghma. Cumpărați de la acesta un lăntișor al fidelității și dăruieți-l Jaheirei.

Dacă în postura de paladin ați încheiat cu succes misiunile din Windspear Hills, veți obține Mândria Legiunii, una dintre cele mai bune armuri din joc.

Minsk caută o vrăjitoare nouă:

Dacă în echipă se găsesc Aerie și Minsk, la un moment dat vânătorul o va întreba pe Aerie dacă vrea să devină noua sa vrăjitoare. Totuși, dacă doriți, mai puteți începe o relație amoroasă cu Aerie.

În peștera vârcolacilor, lângă templul umbrelor, se găsește o ascunzătoare secretă.

În adunarea negustorilor găsiți o ladă care conține toate tipurile de căști. Alegeți după bunul plac.

În casa harfașilor, în docuri, în „ochi” se află o ascunzătoare.

Armură de zmeu:

Dacă învingeți zmeul umbrelor, fierarul Cromwell vă poate făuri din solzi o armură. Împotriva

zmeului utilizați cel mai bine formula magică a norilor de moarte. Evitați să fiți văzut de zmeu, altfel vă așteaptă o luptă aproape fără speranțe. În afară de aceasta, veți găsi o însemnare despre numele adevărat al ciocanului fulgerelor, pe care trebuie să i-o arătați lui Cromwell.



Diamantul din ochiul lui Amaunator:

În templul umbrelor, în statuia lui Amaunator, este ascuns un diamant dotat cu o capcană mortală. Problema este că atunci când vă aflați direct în fața statuii nu vă stă la dispoziție decât cursorul de dialoguri. Nu puteți dezactiva capcana și nici să luați diamantul. Soluția: intrați cu echipa întreagă în încăperea alăturată. Mergeți cu hoțul până la statuie și așteptați până ce descoperă capcana din ochi. Acum ieșiți repede din aria de vizibilitate a statuii și apăsați tasta pauză. Pentru a dezactiva capcana, mișcați cursorul deasupra capcanei și dați clic. Acum eliberați pauza. Hoțul fuge la statuie și dezactivează capcana. Pentru a pune mâna pe diamant, trebuie să procedați după aceeași tactică. Utilizați însă de această dată cursorul pentru colectare.



UN OCHI ASCUȚIT Priviți cu atenție. Diamantul din ochiul statuii lui Amaunator e greu de văzut.

Homo Ludens contraatacă

Vânătoarea de insecticide continuă!

În această lună ne vom "scufunda" din nou în ciudata lume a erorilor, unde vom analiza mai amănunțit micile programele care sunt destinate să vină de hac acestor bug-uri. Programele poartă denumirea de patch-uri. În majoritatea cazurilor acestea sunt gratuite și pot fi luate de pe Internet sau, dacă nu aveți acces, le puteți găsi pe CD-urile revistei. Ne punem însă întrebarea: dacă un joc costă atât de mult, atunci de ce mai conține erori? Chestiunea se justifică mai mult dacă luăm în considerare faptul că majoritatea firmelor producătoare au adevărate „armate” de testeri. Aceste firme, care în scopul reducerii costurilor nu dispun de testeri plătiți, expun jocurile în versiune beta pe Internet în același scop, adică pentru a fi testate. Totuși erorile persistă.

Câteodată patch-urile în loc să îmbunătățească situația, creează noi și noi probleme. Un exemplu bun îl reprezintă al treilea update apărut la jocul *Diablo 2*. Patch-ul înrăutățește sau făcea chiar imposibil jocul prin Battle.net și îngreuna serios învingerea „ultimului drăcușor”.

Un update de ameliorare nu i-ar strica nici add-on-ului jocului *The Sims Livin' It Up*. Aici se întâlnesc



CINA PROASPĂTĂ Am surprins robotul când tocmai servea mâncarea, traversând piscina.

Deseori patch-urile agravează problemele din jocuri, în loc să le corecteze.

erori de mai multe feluri. Voi aminti doar două, care sunt și cele mai hazlii. Primul poate fi întâlnit la activarea robotului care ar trebui să înlocuiască menajera. Acest robot are probleme serioase cu AI-ul propriu. De exemplu, dacă în camera în care face curățenie nu găsește o ladă de gunoi, mizeria adunată de pe podea o va împrăști pur și simplu din nou, dar cu cinci metri mai încolo. După ce se plictisește se apucă de alte

joburi, dar după terminarea acestora se reîntoarce la curățenia făcută în mod absurd cu care începuse! Nici acum nu are atâta "minte" încât să ducă gunoiul un pic mai încolo în camera alăturată unde ar putea găsi un coș gol. Este în stare să repete la infinit aceste mișcări, până ne hotărâm să cumpărăm o ladă de gunoi, pe care să o instalăm în cameră.

Un alt aspect surprinzător ni-l prezintă chiar menajera făurită din carne și sânge. La vederea unui bebeluș în casă reacționează cât se poate de inuman: pur și simplu îl aruncă la gunoi, de parcă ar fi un obiect în plus.

Dacă întâlniți și voi astfel de „nelegiuri” scrieți-le la adresa noastră, alăturând și o poză care să dovedească incidentul. Dacă poanta e destul de hazlie, atunci o vom publica.

În final, nu vă pot spune decât să vă gândiți bine înainte să instalați un update pentru un software, pentru că nu e sigur că va îmbunătăți lucrurile ci, dimpotrivă, s-ar putea să creeze probleme noi (spre exemplu vezi Windows :).

Erdei Jácint - Merlin



DE MĂ FAC! Robotul e „pierdut în spațiu” dacă nu are un coș de gunoi la îndemână.

Ghidul cumpărătorului PC Games

Lună de lună în PC Games: piața jocurilor - titlurile și colecțiile actuale de jocuri

Peste 90%

Clasă de referință

Peste 80%

Clasă superioară

Peste 70%

Clasă mijlocie superioară

Peste 50%

Clasă mijlocie

Sub 50%

Clasă inferioară

Lună de lună exclusiv în PC Games: piața jocurilor în ansamblu.

Căutați prin vastele liste, comparați conținuturile colecțiilor de jocuri (Compilations) și alegeți jocurile care v-ar interesa eventual în cadrul unei reduceri de preț sau sub forma unor oferte combinate.

Despre calitatea unui joc vă informează punctajul de gameplay care se extinde într-un spectru de la 0 la 100%. Jocurile medii primesc un punctaj în jurul valorii de 50%, jocurile de excepție se acumulează în jurul valorii de 90%. Din aceste puncte de satisfacție rezultă automat clasa candidatului la test.

Calitatea jocurilor testate ajunge de la clasa superioară (foarte bun) prin programele mediocre până la castraveții clasei de jos cu punctaje sub pragul de 50%. Culoarea autohtonă a PC Games "Albastru" semnalează jocurile mai pritenose față de începători, o motivație pe termen lung mare și o atmosferă excelentă - pe scurt o extraordinară satisfacție de joc.

Lună de lună redacția PC Games verifică toate jocurile dacă mai satisfac criteriile claselor respective. Dacă nu, sunt subcotate. Motivul: altfel decât în brabnșă filmelor și a muzicii jocurile de calculatoare suferă un proces de "depășire" tehnologică - evoluția razantă a acceleratoarelor grafice în sine face ca jocuri de acțiune 3D să pară deja după doi ani învechite dacă sunt comparate cu aparițiile actuale. Valoarea punctării originale vă ajută la aprecierea procesului de îmbătrânire a unui joc. Pe baza numărului de apariție veți putea cu ușurință verifica pe viitor și în ediția română verifica testul respectiv în arhiva dvs. PC Games. În cadrul claselor toate titlurile sunt aranjate în ordine alfabetică. CD-ROM-urile sau misiunile suplimentare sunt marcate cu un .

Aventura

- RPG ex: Diablo, Baldur's Gate, Vampire
- Adventure ex: Fandango, Blade Runner

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Baldur's Gate 2	RPG	BioWare	92
Baldur's Gate 2 (dr. Version)	RPG	BioWare	91
Diablo 2	Action-RPG	Blizzard	91
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91
Baldur's Gate	RPG	BioWare	87
Blade Runner	Adventure	Westwood	92
Darkstone	RPG	Delphine Software	83
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	88
Evil Islands	RPG	Nival	80
Final Fantasy 8	RPG	SquareSoft	84
Escape from Monkey Island	Adventure	LucasArts	86
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra Studios	80
Hype - The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	82
Icewind Dale	RPG	Black Isle	81
Kings Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	86
Messiah	Action-Adventure	Shiny	87
Messiah (deutsch)	Action-Adventure	Shiny	82
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88
Nocturne	Action-Adventure	Terminal Reality	87
Nox	RPG	Westwood	82
Planescape Torment	RPG	Black Isle	84
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	80
Rent-A-Hero	Adventure	Neo Software	84
Revenant	Action-RPG	Cinematrix	80
Septerra Core	RPG	Valkyrie Studios	80
Silver	RPG	Spiral House	81
Ultimate Ascension	RPG	Origin	85
Vampire: The Masquerade	RPG	Activision	86
Battlespire	RPG	Bethesda Softworks	77
Biosys	Adventure	Take 2	74
Dark Secrets of Africa	Action-RPG	New Generation Software	73
Devil Inside	Action-Adventure	Gamesquad	78
Fallout	RPG	Interplay	80
Fallout 2	RPG	Interplay	80
Final Fantasy 7	RPG	SquareSoft	75
Floyd	Adventure	Adventure Soft	80
Gorky 17	Action-RPG	Metropolis	78
Lands of Lore 2	RPG	Westwood	90
Lands of Lore 3	RPG	Westwood	73
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	RPG	New World Computing	88
Might & Magic 7: For Blood and Honor	RPG	New World Computing	73
O.D.T.	Action-Adventure	Psychosis	72
Omikron: The Nomad Soul	Action-Adventure	Quantic Dream	72
Rage of Mages	RPG	Nival Entertainment	73
Rage of Mages 2	RPG	Nival Entertainment	75
Star Wars: Episode 1 - Phantom Menace	Action-Adventure	LucasArts	77
Tachyon	Action-RPG	Sunflowers	73
The longest Journey	Adventure	Funcom	74
The X-Files: The Game	Film interactiv	Hyperbole Studios	73
Wizards & Warriors	RPG	Heuristic Park	79
Ancient Evil	Action-RPG	Silver Lightning	62
Asghan	Action-Adventure	Grolier Interactive	59
Black Dahlia	Adventure	Take 2	60
Blaze & Blade	RPG	T&Esoft	52
Byzantine	Film interactiv	Stormfront Studios	61
Crusaders of Might & Magic	Action-Adventure	New World Computing	57
Dark Vengeance	Action-Adventure	Reality Bytes	56
The Fifth Element	Action-Adventure	Kalisto	62
Diablo: Hellfire	RPG	Blizzard	82
Timemachine	Adventure	Cryo	63
Dogday	Adventure	Infogrames	70
Dreams to Reality	Action-Adventure	Cryo Interactive	81
Egypt 2	Adventure	Cryo	54
Galador	Adventure	Topware Interactive	59
Konung	RPG	Infinite Loop	53
Max Montezuma	Action-Adventure	Utopia Technologies	80
Might & Magic 8: Day of the Destroyer	RPG	New World Computing	56
Nightlong	Adventure	Team IT	75
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67
Odyssey	Adventure	In Utero	61
Queen: The Eye	Action-Adventure	Electronic Arts	72
Quest for Glory 5	RPG	Sierra Studios	69
Red Jack - Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberflix	71
Riven	Adventure	Cyan Software	55
Sanitarium	Adventure	ASC Games	70
Sign of the Sun	Adventure	Projekt 2	60
Soulbringer	RPG	Grimm Interactive	69
Star Trek: Insurrection	Adventure	Presto Studios	86
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53
The final Curse	Adventure	Microdis	50
Amerzone	Adventure	Microdis	48
Arcatera	RPG	Westka Entertainment	40
Atlan	Adventure	Megasystems	31
Atlantis 2	Adventure	Cryo Interactive	46
Birthing: Dark Alliance	RPG	Sierra Studios	62
Corum 2 - Dark Lord	RPG	Hicom	15
Dark Side of the Moon	Film interactiv	Southpeak	45
Days of Oblivion 2	Adventure	Toygar Media	46
Oracula Resurrection	Adventure	Microdis	59
Dragonfire	RPG	Target Software	45
Drolyan	RPG	CDV	40
Faust	Adventure	Arxel Tribe	43
Granny	Adventure	Telstar	58
Hazard	RPG	Wizard Soft	15
Lamentation Sword	RPG	Lomax	39
MetroPolice	Adventure	Virtual X-citement	41
Ossidian	Adventure	Rocket Science	51
Reah	Adventure	Projekt 2	57
Satanica	Action-RPG	Computerhouse	46
Sentient	Adventure	Psychosis	47
Space Bar	Adventure	Rocket Science	65

Action

- Action-Adventure ex: Drakan, Tomb Raider, Dark Project
- 3D-Action ex: Half-Life, Unreal, Quake 3 Arena
- Flipper ex: Pro Pinball: The Web
- Beat 'em Up ex: Virtua Fighter 2
- Action-Strategy ex: Rainbow Six, Hidden & Dangerous
- Jump&Run ex: Rayman 2, Pandemonium
- Curse ex: Star Wars Racer, POD, WipeOut

Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	Looking Glass	91
Dark Project: Masterchief	Action-Adventure	Looking Glass	94
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	91
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93
Jedi Knight: Mysteries of the Sith	3D-Action	LucasArts	93
No One Lives Forever	3D-Action	Monolith	91
Pro Pinball: Big Race USA	3D-Action	Cunning Developments	90
ShadowMan	Action-Adventure	Iguana	90
Tomb Raider 3	Action-Adventure	Core Design	90
Tomb Raider 4: The Last Revelation	Action-Adventure	Core Design	91

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Unreal Tournament	3D-Action	Epic Games	92
Wheel of Time	3D-Action	Legend Entertainment	90
American McGee's Alice	Action-Adventure	Rogue Entertainment	87
Battlezone 2	Action-Strategy	Pandemic Studios	86
Descent 3	3D-Action	Outrage Entertainment	80
Descent 3: Mercenary	3D-Action	Outrage	80
Deus Ex	Action-Adventure	Ion Storm	89
Forsaken	3D-Action	Probe Entertainment	89
Gex 3D: Enter the Gecko	Jump & Run	Crystal Dynamix	89
Grand Theft Auto	Action	DNA	80
Grand Theft Auto 2	Action	Rockstar	86
Gunman	3D-Action	Rewolf Software	88
Half-Life (dr.)	3D-Action	Valve	91
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Valve	89
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Action-Adventure	Ritual Entertainment	82
Heretic 2	3D-Action	Reven Software	85
Hitman: Codename 47	3D-Action	IO Interactive	87
Indiana Jones and the Tower of Babel	Action-Adventure	LucasArts	80
MDK 2	Action-Adventure	BioWare	87
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump & Run	Oddworld Inhabitants	80
Outcast	Action-Adventure	Apex	84
Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	Cunning Developments	82
Project IGI	Tactic-Shooter	Innerloop	88
Rainbow Six	Action-Strategy	Redstorm Entertainment	86
Rayman 2 - The Great Escape	Jump & Run	Ubi Soft	88
Requiem	3D-Action	Cyclone Studios	85
Rogue Spear	Action	Redstorm Entertainment	81
Rune	Action-Adventure	Humanhead Studios	83
Star Trek: Voyager - Elite Force	3D-Action	Raven Software	85
SWAT 3: Close Quarters Battle	Action-Strategy	Sierra Studios	85
System Shock 2	Action-Adventure	Looking Glass	89
Tomb Raider: Chronicles	Action-Adventure	Core Design	81
Tonic Trouble	Jump & Run	Ubi Soft	81
Turok 2: Seeds Of Evil	3D-Action	Iguana	83
Unreal	3D-Action	Epic Games	92
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	Legend Entertainment	83
Wargasm	Action-Simulation	Digital Image Design	88
Addiction Pinball	Flipper	Team IT	86
Airfix Dogfighter	Action	UDS	78
Aliens vs. Predator	3D-Action	Rebellion	79
Balls of Steel	Flipper	Wildfire Studios	80
Blair Witch Vol. 2: Coffin Rock	Action-Adventure	Human Head	74
Blair Witch Volume One: Rustin Parr	Action-Adventure	Terminal Reality	79
Croc: Legend of the Gobos	Jump & Run	Argonaut Software	86
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	82
Deep Fighter	Action	Criterion Studios	70
Delta Force	Action-Strategy	Novalogic	79
Die by the Sword	Action-Adventure	Treyarch Invention	86
Die by the Sword Add-On	Action-Adventure	Treyarch Invention	78
Disney's Tarzan	Jump&Run	Eurocom Entertainment	70
Evolve	3D-Action	Computer Artworks	74
Flying Heroes	3D-Action	Illusion Software	75
Frogger	Jump & Run	SCEE Cambridge	74
Frogger 2	Joc de îndemânare	Konami	77
Fur Fighters	3D-Action	Bizarre Studios	77
Gitty	Action-Adventure	Cryo	72
G-Police	Space-Action	Psychosis	89
Grand Theft Auto: London 1969	Action	DNA	78
H.E.D.2	Action	Vis Interactive	80
Heart of Darkness	Jump&Run	Amazing Studios	80
Hercules	Action	Disney Interactive	78
Hidden & Dangerous	Action-Strategy	Illusion Software	79
Incoming	Arcade-Action	Rage Software	86
Interstate 76 Nitro Riders	Action	Activision	85
Interstate 82	Action	Activision	76
Jazz Jackrabbit 2	Jump & Run	Epic Games	84
Judge Dredd Pinball	Flipper	Pin-Ball Games	85
Kiss: Psycho Circus	3D-Action	Third Law	74
Links Extreme	Golfspiel	Access Software	71
Metal Gear Solid	Action	Konami	79
Micro Machines V3	Course	Midway	75
Narf Arana Blast	3D-Action	Visionary	77
Nuclear Strike	Action	Electronic Arts	75
Oddworld: Abe's Oddyssey	Jump & Run	Oddworld Inhabitants	79
Outlaws	Space-Action	Single Trac	86
Overboard	Action	Psychosis	79
Pandemonium 2	Jump & Run	Crystal Dynamix	87
Rainbow Six: Covert Ops Essentials	Tactic-Shooter	Ubi Soft	71
Rainbow Six: Eagle Watch	Action-Strategy	Redstorm Entertainment	79
Rayman's World	Jump & Run	Ubi Soft	70
Recoil	Action	Zipper Interactive	77
Shogo: Mobile Armor Division	3D-Action	Monolith	72
Soul Reaver - Legacy of Kain	Action-Adventure	Crystal Dynamix	76
Spec Ops	Action-Strategy	Zombie	83
Star Trek: Klingon Honor Guard	3D-Action	MicroProse	78
Subculture	Action	Criterion Studios	83
Tomb Raider 2	Action-Adventure	Core Design	94
TrickStyle	Course	Criterion Studios	72
Turok	3D-Action	Iguana	85
Ultimate Race Pro	3D-RTS	Kalisto	76
Uprising	3D-RTS	Cyclone Studios	84
Uprising 2: Lead And Destroy	Action-Strategy	Cyclone Studios	72
v2000	Action	Grolier Interactive	78
A Bug's Life	Jump & Run	Disney Interactive	51
B-Hunter	Action	Midax	52
Breakout	Joc de îndemânare	Hasbro	67
Bust-A-Move	Action	Les Bird and Ruben Cabrera	65
Bust-A-Move 4	Arcade	Cyberfront	65
Centipede	Arcade-Action	Hasbro Interactive	54
Chasm: The Rift	Arcade-Action	Action Forms Ltd.	78
Cold Blood	Action-Adventure	Revolution	89
Croc 2	Jump & Run	Argonaut	79
Dakalana	3D-Action	Ion Storm	68
Dark Rift	Action	Vic Tokai	60
Deathkarr	Course	Beam Software	72
Dino Crisis	Action-Adventure	Capcom	65
Earthworm Jim 3D	Jump & Run	VIS Interactive	63
Excessive Speed	Course	Chaos Works	59
Expendable	Action	Rage Software	68
Extreme-G 2	Course	Probe Entertainment	60
Fighting Force	Action	Core Design	60
Force 21	Action-Strategy	Redstorm Entertainment	56
Glover	Action-Strategy	Interactive Studios	60
Hardware	Space-Action	Grimm Interactive	61
Have a N.I.C.E. day! Track Pack	Course	Synetic	83
Helicopter	Action	Drago Entertainment	68
Hexaplore	Space-Action	Heliovisions Productions	71
Infestation	Action	Frontier Developments	58
M.I.A. Missing in Action	Action	Smis	60
Mageslayer	Action	Raven Software	61
Martian Gothic	Action-Adventure	Creative Reality	64
My Friend Koo	Action	ICE	50
POD - Back To Hell	Course	Ubi Soft	50
Puzzle Bobble	Arcade	Cyberfront	65

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Capcom	59
Rocket Jockey	Action	Rocket Science Games	70
Rogue Spear - Urban Operations	Action	Redstorm Entertainment	69
Rogue Squadron	Space-Action	Factor 5	60
Savage Arena	Action	Rage Software	50
Sentinel Returns	Action	Hookstone Productions	62
Shadow Master	Action	Hammerhead	71
Shadows of the Empire	3D-Action	LucasArts	77
Simulator Unleashed	Action	Game FX	68
Skout	3D-Action	Soft Enterprises	63
Slam Till Resurrection	Flipper	Ganymede	52
Slave Zero	Action	Infogrames	61
Small Soldiers	Action-Strategie	Dreamworks Interactive	56
Sonic R	Jump & Run	Sega PC	54
South Park	3D-Action	Iguana	65
South Park Rally	Curse	Tantalus	61
Spearhead	Action-Strategie	MAX Technologies	63
Star Trek Pinball	Flipper	Interplay	71
Star Wars: Episode I - Racer	Curse	LucasArts	68
Tellurian Defence	Space-Action	Psychosis	56
The Bear	Action	Housemarque	70
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67
Tread Marks	3D-Action	Longbow Digital	53
Turok 3	Action	Project Two	57
Vandenberg: One for the Road	Action	K-D Lab	56
Virus	3D-Action	Kidum Multimedia Ltd.	62
Wild Metal Country	Action	DNA	55
3D Pinball: Nascar	Flipper	Dynamix	43
Adrenix	Action	Digital Dialect	41
Alien Earth	Action	Playmates Interactive	42
Army Men - Air Tactics	Action	3DO	45
Asteroids	Arcade-Action	Syrox Developments	38
Barrage	Action	Mango Grits	45
Big Brother - The Game	Joc de îndemânare	Lost Boys	10
Die Original: Northridge	Action	Phenomena	-
Disney's Crazy Games Collection	Action	Disney Interactive	38
Future Cop LAPD	Arcade-Action	Electronic Arts	49
Hugo 8	Action	ITE Media	15
Hugo XI	Jump&Run	ITE	20
Killer Loop	Curse	VCC	24
Lander	Space-Action	Psychosis	39
Lode Runner 2	Arcade-Action	Prestage Software	40
Madmax	Curse	Project2	47
Men in Black	Adventure	Gigawatt Studios	52
Moonbunn 2	Action	Phenomena	13
Motocross	Curse	Digital Illusions	46
Peep!	Joc de îndemânare	United Software	3
Plane Crazy	Curse	Inner Workings Ltd.	47
Pong	Arcade	Atari	26
Road Wars	Curse	Swing!	31
S.C.A.R.S.	Curse	Ubi Soft	42
Space Invaders	Arcade	2-Axis	34
Stratosphere - Conquest of the Skies	Space-Action	Kodiak Interactive	40
Superball	Arcade-Action	Software 2000	9
The Atari Collection	Arcade-Action	GT Interactive	36
Tiny Tiger	Jump & Run	United Software	20

Simulation

- **Simulator de zbor** ex. Falcon 4.0, F-22 Lightning 3
- **Simulator de zbor civil** ex. MS Flight Simulator 2000
- **Simulator de elicoptere** ex. Comanche 3, Apache Longbow
- **Simulator de blindate** ex. Armored Fist 2, Panzer Elite
- **Simulator de submarin** ex. Silent Hunter
- **Simulator spațial** ex. X-Wing Alliance, Wing Com. Prophecy
- **Simulator - roboți de luptă** ex. MechWarrior

Wing Commander Prophecy	Space-Action	Origin	90
Armored Fist 3	Simulator de tancuri	Novologic	81
B-17 Flying Fortress	Simulator de zbor	Wayward Design	87
Comanche Gold	Simulator de elicoptere	Novologic	92
Combat Flight Simulator 2	Simulator de zbor	Microsoft	86
Conflict: FreeSpace - The Great War	Space-Action	Volution Inc.	86
Crimson Skies	Simulator de zbor	Zipper Interactive	83
Flight Simulator 2000	Simulator de zbor civil	Microsoft	80
FreeSpace 2	Space-Action	Volution Inc.	84
Gunsight	Simulator de elicoptere	MicroProse	84
M1 Tank Platoon 2	Simulator de tancuri	MicroProse	84
MechWarrior 3	Simulator roboți de luptă	Zipper Interactive	82
MechWarrior 4: Vengeance	Simulator roboți de luptă	FASA Interactive	85
MIG Alley	Simulator de zbor	Rowan	80
Panzer Elite	Simulator de tancuri	Wings Simulations	83
Red Baron 2	Simulator de zbor	Dynamix	86
Starlancer	Space-Action	Digital Anvil	84
Tachyon - The Fringe	Space-Action	Novologic	80
Total Air War	Simulator de zbor	Digital Image Design	87
USAF	Simulator de zbor	Jane's Combat Simulations	80
X: Beyond the Frontier	Space-Action	Egosoft	87
X-Wing Alliance	Space-Action	Totally Games	88
Armored Fist 2	Simulator de tancuri	Novologic	85
Combat Flight Simulator	Simulator de zbor	Microsoft	70
Enemy Engaged: BAH-66 Comanche vs. KA-52 Hokum	Simulator de elicoptere	Razor Works	72
European Air War	Simulator de zbor	MicroProse	70
F-16 Aggressor	Simulator de zbor	General Simulations Inc.	70
F-16 Multirole Fighter	Simulator de zbor	Novologic	72
F-22 Lightning 3	Simulator de zbor	Novologic	78
F-22 Raptor	Simulator de zbor	Novologic	86
F-22 Red Sea Operations	Simulator de zbor	Digital Image Design	77
Falcon 4.0	Simulator de zbor	MicroProse	77
Flanker 2.0	Simulator de zbor	Eagle Dynamics	70
Flyt	Simulator de zbor civil	Terminal Reality	70
Flying Corps Gold	Simulator de zbor	Rowan	85
Flying Saucer	UFO-Simulation	PostLinear	75
Heavy Gear	Simulator roboți de luptă	Activision	74
Heavy Gear 2	Simulator roboți de luptă	Activision	76
Jane's F-15	Simulator de zbor	Jane's Combat Simulations	82
Joint Strike Fighter	Simulator de zbor	Teratop	86
KA-52 Team Alligator	Simulator de elicoptere	Simin	78
Longbow 2	Simulator de elicoptere	Jane's Combat Simulations	79
MIG-29 Fulcrum	Simulator de zbor	Novologic	72
Sabre Ace - Konflikt über Korea	Simulator de zbor	Eagle Interactive	72
Starfleet Academy Mission-CD	Space-Action	Interplay	85
StarSiege	Simulator roboți de luptă	Dynamix	75
X-Tension	Space-Action	Egosoft	79
Ah-1	Space-Action	Pixel Multimedia	72
Apache Havoc	Simulator de elicoptere	Razorworks Studios	85
F-22 Air Dominance Fighter	Simulator de elicoptere	Digital Image Design	87
Flight Simulator 98	Simulator de zbor civil	Microsoft	72
Flight Unlimited 2	Simulator de zbor civil	Looking Glass	66
Flight Unlimited 3	Simulator de zbor civil	Looking Glass	60
Hangsim	Simulator de zbor	Wilco Publishing	55
IF/A-10 E	Simulator de zbor	Interactive Magic	62
Juraal Air Force	Simulator de zbor	Jane's Combat Simulations	68
I-War	Space-Action	Particle Systems	89
I-War Special Edition	Space-Action	Particle Systems	66
Jet Fighter 4	Simulator de zbor	Mission Studios	56
Klingon Academy	Space-Action	14 Degrees East	69
Nations WWI Fighter Command	Simulator de zbor	Psychosis	53
Panzer Commander	Simulator de tancuri	Ultimation Inc.	69
Search and Rescue 2	Simulator de zbor	Interactive Vision	57
Silent Hunter: Commander Edition	Simulator de submarin	Aeon Electronic Entertainment	79
Team Apache	Simulator de elicoptere	Simin	73
Top Gun: Hornet's Nest	Simulator de zbor	Zipper Interactive	62
WWII Fighters	Simulator de zbor	Jane's Combat Simulations	66
Xenocrazy	Space-Action	Glass Ghost	69
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power	Space-Action	Totally Games	70
Aquarium	Simulator acvariu	9003inc	35
Fighter Squadron	Simulator de zbor	Parssoft Interactive	55
Jagdverband 44	Simulator de zbor	Hammer Techn.	13
Luftwaffe Commander	Simulator de zbor	Eagle Interactive	41
Pacific Warriors	Action-Simulation	Swing!	45
Phoenix	Space-Action	Team IT	55
Pro Pilot	Simulator de zbor civil	Dynamix	58
Pro Pilot 99	Simulator de zbor civil	Dynamix	52
Stealthreaper 2020	Simulator de zbor	ECC International Corp.	52
Virtual Skipper	Simulator de bărci cu vele	Duran	44

Sport & Curse

- **Jocuri sportive - toate jocurile** ex. FIFA, NHL, NBA
- **Simulator Formula 1** ex. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- **Curse cu vehicule realiste** ex. Need For Speed 4, Nice 2

Driver	Curse	Reflections Interactive	90
FIFA 2000	Simulator de fotbal	EA Sports	92
FIFA 99	Simulator de fotbal	EA Sports	91
Grand Prix Legends	Simulator Formula 1	Paovrus	92
Links 2001	Sport	Microsoft	90
NBA Live 2000	Simulator de baschet	EA Sports	91
NBA Live 99	Simulator de baschet	EA Sports	91
Need for Speed: Porsche	Curse	Electronic Arts	90
NHL 2000	Simulator de hochei pe gheață	EA Sports	90
NHL 2001	Simulator de hochei pe gheață	EA Sports	94
NHL 99	Simulator de hochei pe gheață	EA Sports	94
CART Precision Racing	Simulator de carting	Terminal Reality	87
Colin McRae Rally 2.0	Simulator de rally	Codemasters	87
Edgar Torronteras Extreme Biker	Curse	Codemasters	87
Euro 2000	Curse	Delbus Studios	83
F1 2000	Simulator de fotbal	EA Sports	81
F1 Racing Simulation	Simulator Formula 1	EA Sports	80
FIFA 2001	Simulator de fotbal	Ubi Soft	95
FIFA 98 Die WM Qualifikation	Simulator de fotbal	EA Sports	88
GP 500	Simulator curse de motocicletă	EA Sports	93
Grand Prix 3	Simulator curse de motocicletă	Beam Software	83
Käfer Total	Simulator Formula 1	MicroProse	86
Links LS 2000	Curse	Xpiral	82
Links LS 99	Simulator de golf	Access	89
Madden NFL 2001	Simulator de golf	Access	89
Madden NFL 99	Simulator sport	EA Sports	87
Mercedes-Benz Truck Racing	Simulator de fotbal	EA Sports	83
Midtown Madness	Simulator curse	Synetic	82
Motocross Madness 2	Curse	Angel Studios	83
N.I.C.E. 2	Simulator motocross	Rainbow Studios	84
NBA Live 98	Curse	Synetic	84
Need for Speed 3	Simulator de baschet	EA Sports	90
Need for Speed 4	Curse	Electronic Arts	89
NHL 98	Simulator de hochei pe gheață	Electronic Arts	84
Pro Rally 2001	Curse	EA Sports	93
Racing Simulation 2	Curse	Ubi Soft	86
Rally Championship Edition 2000	Simulator Formula 1	Magnetic Fields	86
Rally Masters - Race of Champions	Simulator de rally	Digital Illusions	80
Re-Volt	Simulator de rally	Acclaim Studios London	86
Sega Rally 2	Curse	Sega PC	80
Superbike 2000	Simulator curse de motocicletă	Milestone	87
Superbike 2001	Simulator curse	EA Sports	87
Superbike World Championship	Simulator curse de motocicletă	Milestone	86
Supreme Snowboarding	Simulator de snowboard	Housemarque	84
Tiger Woods 99	Simulator de golf	EA Sports	87
Tony Hawk's Pro Skater	Sport	Nervosoft	84
Actua Ice Hockey 2	Simulator de hochei pe gheață	Gremlin	72
Actua Pool	Simulator de biliard	Gremlin	77
Bundesliga Stars 2000	Simulator de fotbal	EA Sports	78
Bundesliga Stars 2001	Sport	EA Sports	75
Castrol Honda Superbike World Championship	Simulator curse de motocicletă	Teque Interactive	74
Demolition Racer	Curse	Pitbull Syndicate	71
Die 24 Stunden von Le Mans	Simulator curse	Eutechnix	74
DSF Golf 99	Simulator de golf	Sierra Sports	70
F1 World Grand Prix	Simulator Formula 1	Lankhor	67
Formel 1 97	Formula 1-Curse	Bizarre Creations	65
Formel Eins 99	Simulator Formula 1	Studio 33	70
Futball International 2000	Simulator de fotbal	Rage	74
Insane	Curse	Invictus	79
Jack Nicklaus Golf: Golden Bear Challenge	Simulator de golf	Hyponis Entertainment	74
Jeff Gordon Racing	Curse	Real Sports	76
Madden NFL 2000	Simulator de fotbal	EA Sports	70
Madden NFL 98	Simulator de fotbal	EA Sports	87
Midtown Madness 2	Curse	Angel Studios	78
Moto Racer 2	Curse de motocicletă	Delphine	79
Motocross Madness	Simulator motocross	Rainbow Studios	87
MTV Sports Skateboarding	Sport	THQ	78
N.I.C.E. 2: Tune up	Curse	Synetic	77
NBA Basketball 2000	Simulator de baschet	Radical Entertainment	72
Official Formula One Racing	Simulator Formula 1	Lankhor	77
PGA Championship Golf 2000	Sport	Sierra Sports	78
Powerpool	Simulator de biliard	Data Becker	72
Redline Racer	Curse	Criterion Studios	79
Rollcage	Curse	Attention to Detail	74
Rollcage Stage 2	Curse	Psychosis	71
Speed Rusters	Curse	Ubi Soft	78
Sports Car GT	Simulator curse	Image Space Inc.	71
Super 1 Karting	Simulator de carting	Interactive Entertainment	72
Sydney 2000	Sport	Eidos	71
Tiger Woods 2000	Simulator de golf	Rainbow Studios	79
TOCA 2	Simulator curse	Codemasters	85
TOCA Touring Car Championship	Simulator curse	Codemasters	72
UEFA Champions League	Simulator de fotbal	Eidos	71
UEFA Champions League 99/2000	Simulator de fotbal	Silicon Dreams	78
VIVA Football	Simulator de fotbal	Virgin	78
V-Rally	Curse	Eden Studios	71
4x4 Evolution	Curse	Terminal Reality	67
Actua Soccer	Simulator de fotbal	Gremlin	68
Actua Soccer 2	Simulator de fotbal	Gremlin	72
Actua Tennis	Simulator de tenis	Gremlin	70
Andretti Racing	Simulator curse	Stormfront Studios	71
Autobahn Racer	Curse	Davilex	80
Autobahn Racer 2	Curse	Davilex	69
Baseball Edition 2000	Simulator de baseball	Interplay Sports	56
Bleibst Off-Road	Curse	Clever's	69
Bleibst Rally	Curse	Milestone	81
Carmageddon: TDH 2000	Curse	Torus Games	66
Castrol Honda Superbike 2000	Curse	Teque Interactive	66
Clash	Curse	Accolade	69
Daytona USA Deluxe	Curse	Sega PC	62
Dirt Track Racing: Europe	Curse	Ratbag	62
Dirt Track Racing: Sprint Cars	Curse	Ratbag	62
DSF Football	Simulator de fotbal	Sierra Sports	70
DSF Ultimate Golf	Simulator de golf	Verter	54
Ford Racing	Curse	Elite Systems	62
Grand Prix 500 ccm	Simulator curse de motocicletă	Ascaron	70
Grand Touring	Simulator curse	Empire	66
Indy Racing	Simulator IndyCar	ABC Interactive	75
International Rally Championship	Simulator curse	Orange Entertainment	86
Jack Nicklaus Golf 5	Simulator de golf	Eclipse	67
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998	Formula 1-Curse	Midas Interactive	71
K.O. Boxing	Simulator de box	Data Becker	63
Quick Off 98	Curse de motocicletă	Anco	61
Manx TT	Simulator de golf	Sega PC	65
Microsoft Golf 1998 Edition	Simulator de golf	Friendly Software	69
Microsoft Golf 99	Simulator de golf	Friendly Software	62
Monster Truck Madness 2	Curse	Terminal Reality	71
Motocross Mania	Curse	Delbus	58
NASCAR Racing 1999 Edition	Simulator nascar	Papvrus	55
NASCAR Racing 3	Simulator nascar	Papvrus	58
NBA Action 98	Simulator de baschet	Sega Sports	80
NBA Inside Drive 2000	Simulator de baschet	High Voltage Software	67
Need for Speed 2 Special Edition	Curse	Electronic Arts	60
NHL Championship 2000	Simulator de hochei pe gheață	Radical Entertainment	52
Powerboat Racing	Curse powerboat	Promethean Designs	68
Pro 18 Golf	Simulator de golf	Ratbag	68
Puma Street Soccer	Simulator de fotbal	Psychosis	64
Renegade Racers	Curse	Sunsoft	63
Roland Garros 2000	Simulator de tenis	Promethean Designs	68
Sega Touring Car Championship	Simulator curse	Dry Interactive	66
Sensible Soccer: WM-Edition	Simulator de fotbal	Sega PC	79
Speedboat Attack	Curse	Sensible Software	60
Suzuki Abstar Extreme Racing	Curse de motocicletă	Telstar	69
The Duques of Hazard	Curse	Criterion Studios	57
The Golf Pro	Simulator de golf	SouthPeak Interactive	69
Triple Play 99	Simulator de baseball	Empire	76
Ultimate Soccer	Curse	Electronic Arts	71
Virtual Pool 2	Simulator de biliard	Davilex	68
VR Baseball 2000	Simulator de baseball	VR Sports	89
V-Rally 2: Expert Edition	Curse	VR Sports	65
World League Soccer 98	Simulator de fotbal	Eden	68
Actua Golf 2	Simulator de golf	Silicon Dreams	73
Autobahn Racer 3	Curse	Gremlin	51
Baseball 3D 1998	Simulator de baseball	Davilex	41
Boss Rally	Curse	WizBang! Software	58
Brian Lara Cricket	Curse	Boss Game Studios	48
Buzzov	Simulator cricket	Codemasters	36
Deutschland Europameister 2000	Curse	Gremlin	46
DSF All Star Tennis 2000	Simulator de fotbal	Davilex	19
DSF Football 98	Simulator de tenis	Aqua Pacific	24
Futball 2000	Simulator de fotbal	Sierra Sports	46
Game, Net & Match	Sport	Swing!	28
Golden Goal 98	Simulator de tenis	Blue Byte	55
Hot Wheels - Stunt Driver	Simulator de fotbal	Take 2	90
	Curse	Semi Logic	43

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
LKW Racer	Curse	SoftLab	38
MiniGolf Deluxe	Simulator de miniGolf	Sierra Studios	47
Nascar Revolution	Simulator nascar	Electronic Arts	37
NFL Blitz	Simulator de fotbal	GT Interactive	39
Pro Boarder	Simulator de snowboard	EA Sports	45
Pro Bodyboarding	Sport	Swing	23
Roland Garros French Open - Paris 1999	Simulator de tenis	Carapace	44
Silhouette Honda Supercross GP	Simulator curse	The Dawn	42
Skispringen 2000	Simulator sărituri ski	VCC Entertainment	40
Snow Wave Avalanche	Simulator de snowboard	Midas Interactive	50
SODA Off-Road Racing	Simulator de rally	Papyrus	60
Street Luge Racing	Curse	Fusion Interactive	38
Strongman Competition	Sport	Cal Daddy Games	19
Super Taxi Driver	Curse	Alundra	32
Test Drive 4	Curse	Pitbull Syndicate	73
Test Drive 4x4	Simulator offroad	Pitbull Syndicate	43
Test Drive 5	Curse	Pitbull Syndicate	63
Test Drive 6	Curse	Pitbull Syndicate	46
Test Drive Off-Road 3	Simulator curse	Pitbull Syndicate	23
Thrust, Twist & Turn	Curse	Carls Entertainment	45
UEFA Champions League 95/96	Simulator de fotbal	Philips Media	44

Strategy

- RTS
- Strategie de construcție
- RTS
- Hexagon/TBS
- Simulație economică
- Cărți
- Adaptare joc de societate

ex. C&C 3, StarCraft, Age of Empires
ex. Anno 1602, The Settlers 3, SimCity 3000
ex. Commandos
ex. Civ: Call to Power, Panzer General
ex. Anstoss 2, Airline Tycoon
ex. Skat 3000
ex. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

Age of Empires 2: Age of Kings	RTS	Ensemble Studios	92
Anno 1602	Strategie de construcție	Sunflowers	91
Civilization: Call to Power	TBS	Activision	91
Commandos	RTT	Pyro Studios	91
Commandos: Behind the Call of Duty	RTT	Pyro Studios	92
The Sims	Strategie de construcție	Maxis	90
The Sims: Livin' it Up	Strategie	Maxis	90
Dungeon Keeper 2	RTS	Bullfrog	90
Earth 2150	RTS	TopWare	92
Earth 2150 2.0	RTS	TopWare	92
Jagged Alliance 2	TBS	SSI	90
StarCraft	RTS	Blizzard	90
Age of Empires 2: The Conquerors	RTS	Ensemble Studios	86
Age of Empires: Rise of Rome	RTS	Ensemble Studios	83
Age of Wonders	TBS	Triumph Studios	80
Red Alert 2	RTS	Westwood	81
Alpha Centauri	TBS	Firaxis	89
Alpha Centauri: Alien Crossfire	TBS	Firaxis	85
Anno 1602: New Adventures	Strategie de construcție	Sunflowers	86
Caesar 3	Strategie de construcție	Impressions	83
Call to Power 2	TBS	Activision	89
Catan - The first Isle	Adaptare joc de societate	Funatics	83
Command & Conquer 3: Firestorm	RTS	Westwood	84
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	RTS	Westwood	88
Creatures 3	Pet Simulation	Cyberlife	81
Cultures	Strategie de construcție	Funatics	86
Dark Reign 2	RTS	Pandemic Studios	82
Der Industrie-Gigant Expansion Set	Strategie de construcție	JooWood	81
Der Industrie-Gigant Gold	Strategie de construcție	JooWood	81
Der Verkehrsgigant	Strategie de construcție	JooWood	81
Der Verkehrsgigant Gold-Edition	Aufbauspiel	JooWood	81
The Settlers 3	Strategie de construcție	Blue Byte	88
The Settlers 3 - The Secrets of the Amazons	Strategie de construcție	Blue Byte	84
The Settlers 3 - Mission CD	Strategie de construcție	Blue Byte	80
Cultures	Strategie de construcție	JooWood	81
Cultures Mission Pack	Strategie de construcție	JooWood	81
Diplomacy	Adaptare joc de societate	MicroProse	68
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons	RTS	Bullfrog	91
Grand Prix World	Strategie economică	MicroProse	80
Ground Control	RTS	Massive Entertainment	80
Heroes of Might & Magic 3	TBS	3DO Studios	81
Zeus: Master of Olympus	Strategie de construcție	Impression Games	89
Homeworld	3D-RTS	Relic Entertainment	89
Homeworld: Cataclysm	RTS	Barking Dog Studios	82
Imperium Galactica	Strategie de construcție	Digital Reality	81
Incubation	TBS	Blue Byte	92
Incubation Mission Pack	TBS	Blue Byte	92
Lemmings Revolution	Taktik	Tarantula Studios	80
Lords of Magic	TBS	Impressions	86
Metal Fatigue	RTS	Zono	83
Panzer General 4 - Western Assault	TBS	SSI	80
Pharaoh	Strategie de construcție	Impressions	81
Pharaoh - Cloupatra	Strategie de construcție	Impressions	81
Populous 3: The Beginning	3D-RTS	Bullfrog	91
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions	Strategie economică	Chris Sawyer	80
Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes	Strategie economică	Chris Sawyer	80
Sacrifice	3D-RTS	Shiny Entertainment	83
Shadow Company	RTT	Sinister Games	89
Star Trek: Armada	RTS	Activision	80
Star Trek: Starline Command	RTS	Interplay	92
StarCraft: Brood War	RTS	Blizzard	88
Sudden Strike	RTS	Fireglow	84
The Moon Project	RTS	TopWare	89
Total Annihilation	3D-RTS	Cavedog	84
WarCraft 2 - Battle.net Edition	RTS	Blizzard	72
Abomination	Strategie	Hothouse	76
Airline Tycoon	Strategie economică	Spellbound	71
Airline Tycoon: First Class	Strategie economică	Spellbound	74
Austin Powers - Operation: Trivia	Quitzspiel	Berkeley Systems	71
Battle Isle - Der Andosie Konflikt	TBS	Blue Byte	75
Bundesliga 2000 - Der Fußballmanager	Footballmanager	EA Sports	74
Bundesliga Manager 98	Footballmanager	Software 2000	81
Chessmaster 7000	Șah	Mindscape	75
Civilization 2: Fantasy Worlds	TBS	MicroProse	88
Civilization 2: Test of Time	TBS	MicroProse	79
Close Combat	RTS	Atomic Games	78
Dark Reign Expansion Set	RTS	Activision	85
Demorworld	TBS	Ikaron	81
Corsairs	Strategie economică	Microids	75
Dominion: Storm over GFT 3	RTS	ION Storm	81
Dune 2000	RTS	Westwood	83
Dynasty General	TBS	SSI	83
European Wars: Cossacks	RTS	OSC Gameworld	77
Frontschweine	Strategie	Infogrames	70
Gangsters	Strategie economică	Hothouse	77
Gurlok	RTT	Rebellion	75
Heroes of Might & Magic: Shadow of Death	TBS	3DO Studios	79
Heroes of Might & Magic 3: Armageddon's Blade	TBS	New World Computing	79
Jagged Alliance 2 - Unfinished Business	TBS	SirTech	79
AKNO 2: Krossfire	RTS	Melbourne House	76
Knights & Merchants	Strategie de construcție	Joymania	78
Lego Rock Raiders	Strategie de construcție	Data Design Interactive	72
Lords Of Magic Special Edition	TBS	Impressions	78
Machines	3D-RTS	Acclaim Studios	77
Majesty	RTS	Cyberlore	79
Mana	TBS	Mythos Games	76
MechCommander	RTS	FASA Interactive	79
Myth	3D-RTS	Bungie Software	81
Myth 2: Soulblighter	3D-RTS	Bungie Software	74
Panzer General 3D	TBS	SSI	82
Panzer General: Operation Barbarossa	TBS	SSI	79
Pizza Connection 2	Strategie economică	Software 2000	79
Pizza Syndicate	Strategie economică	Software 2000	75
Pizza Syndicate Mission CD	Strategie economică	Software 2000	75
Premier Manager 99	Footballmanager	Gremim Interactive	77
Railroad Tycoon 2: The Second Century	Strategie de construcție	Take 2	74
Rollercoaster Tycoon	Strategie de construcție	MicroProse	78
Seven Kingdoms 2 - The Fyrian Wars	RTS	Enlight	77
Sheep	Joc de îndemănare	Minds Eye	71
Shopun: Total War	RTS	Creative Assembly	78
Sid Meier's Gettysburg	RTS	Firaxis	76

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
SimCity 3000	Strategie de construcție	Maxis	79
Skat 3000	Joc de cărți	CreTeam Software	74
Starship Troopers	RTT	Bluetongue	70
Street Wars	Strategie de construcție	Studio 3	77
Suomine Titans	RTS	Ellipse	74
Swing Plus	Joc de gândire	Software 2000	75
TA: Kingdoms	RTS	Cavedog	72
Thunder - The Invasion	RTS	Planet 4	76
Theme Park World	Strategie economică	Bullfrog	75
Theocracy	RTS	Philis Laboratories	79
Total Annihilation: Core Offensive	3D-RTS	Cavedog	71
Tzar	RTS	Talonsoft	71
Urban Assault	3D-RTS	Terratools	84
Warlords: Battlecry	RTS	Strategic Studies Group	73
Warzone 2100	3D-RTS	Pumpkin Studios	82
Worms 2	TBS	Team 17	77
Worms Armageddon	TBS	Team 17	78
X-Com: Interceptor	TBS	MicroProse	72
You don't know Jack	Quitzspiel	Berkeley Systems	70
You don't know Jack 2	Quitzspiel	Berkeley Systems	72
You don't know Jack 3	Quitzspiel	Berkeley Systems	74
7th Legion	RTS	MicroProse	61
Armor Command	3D-RTS	BMG Interactive	71
Army Men	Action-Strategie	300 Studios	65
Army Men 2	Action-Strategie	300 Studios	64
Army Men in Space	RTT	300 Studios	65
Axis & Allies	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	63
Battle of Britain	Strategie	Talonsoft	58
Battleground: Bull Run	TBS	Empire	56
Battlezone	3D-RTS	Activision	86
Beambender	Strategie	Verkost	58
Boggle CD-ROM	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	65
Braveheart	3D-RTT	Red Lemon	61
Chaos Gate	TBS	SSI	59
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	TBS	Havas Interactive	63
Close Combat 2	Taktik	Atomic Games	58
Cluedo	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	56
Combat Chess	Șah	Empire	80
Corp Wars	TBS	Sierra Studios	59
Cybermerc	TBS	Lomax	63
Dark Colony	RTS	Acclaim	70
Dark Colony: Council Wars	RTS	Acclaim	65
Deadlock 2	TBS	Accolade	60
Demon World 2	Strategie	Ikaron Software	69
Eastern Front	TBS	Empire	66
Emergency	RTS	TopWare Interactive	64
FI Manager Professional	Strategie economică	Software 2000	72
Fields of Fire	RTS	Empire	53
Final Liberation	TBS	SSI	61
Fleet Command	RTT	Jane's Combat Simulation	64
Flughafen Manager	Strategie de construcție	Krisalis	76
Force Commander	RTS	LucasArts	67
Fritz 6	Șah	ChessBase	62
Genetic Evolution	RTS	Egmont Interactive	55
Global Domination	3D-RTT	Psychosis	51
Grunts	Joc de gândire	NBO	63
Herrscher der Meere	Strategie economică	Atlic	67
High Tech Start Up	Strategie economică	Montecristo	61
Imperialism 2	TBS	The Learning Company	70
Imperium der Ameisen	RTS	Havas Interactive	62
Ka'Roo	Joc de îndemănare	Swing	51
AKNO: Krame	RTS	Melbourne House	78
Land der Hoffnung	Strategie de construcție	Immonics	60
Leisure Suit Larry & Casino	Joc de noroc	Sierra Studios	70
Leviathan: The Toon Rebellion	RTS	The Logic Factory	87
M.A.X. 2	TBS	Interplay	71
Magic: The Gathering - Duels of Planeswalkers	Joc de cărți	MicroProse	74
Mah Jongg	Joc de gândire	Data Becker	62
Mayday	RTS	Media Publishing	61
Metalizer	TBS	Greenwood	61
Monopoly WW-Edition	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	62
Netslorm: Islands at War	RTS	Activision	82
North vs. South	TBS	Interactive Magic	71
Outpost 2: Divided Destiny	RTS	Sierra Studios	59
Pax Imperia	TBS	Heliotrope	74
Perry Rhodan: Operation Eastside	TBS	Spellbound	67
Piraten: Käpt'n's Quest	Strategie	Discovery Channel	61
Player Manager	Footballmanager	Anco	56
Puza 3D - Notre Dame de Paris	Joc de gândire	Hasbro Interactive	76
Railroad Tycoon 2	Strategie de construcție	Poptop Software	69
Reach for the Stars	Strategie	SSG	52
Risiko 2	TBS	MicroProse	76
Rising Lands	Strategie de construcție	Microids	57
Rising Sun	Strategie	Talonsoft	51
Rival Realms	RTS	LinkArts	74
Riverworld	Strategie de construcție	Cryo Interactive	61
RoboRumble	3D-RTT	TopWare Interactive	70
Sega	RTS	Cryo Interactive	71
Scotland Yard	Adaptare joc de societate	Ravensburger Interactive	58
Scrabble	Joc de gândire	Azur Soft	50
Shanghai Dynasty	Joc de gândire	Activision	67
Skulcapes	RTS	Ubi Soft	63
Spellcross	Adaptare joc de societate	SCI	52
Sports TV: Boxing	Strategie economică	Silverstyle	62
Star Trek: Birth of the Federation	TBS	MicroProse	92
Star Trek: New Worlds	RTS	14 Degrees East	58
Star Wars: Pit Droids	Joc de gândire	LucasArts	68
Star Wars: Rebellion	TBS	LucasArts	71
Steel Panthers 3	TBS	SSI	58
Stratego	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	60
The Outforce	RTS	Pan Interactive	69
Tiny Trails	Joc de gândire	Virtual X-Citement	70
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-RTS	Cavedog	76
Twisted Mind	Joc de gândire	Modern Games	71
UbiK	RTT	Cryo Interactive	77
UEFA Manager 2000	Footballmanager	Bubboli	66
Venezia	Strategie economică	Cryo Networks	62
Warbreeds	RTS	Red Orb	64
Wargames	3D-RTS	MGM Interactive	69
Warhammer 40 K: Rites of War	TBS	SSI	55
Warhammer: Dark Omen	3D-RTT	Electronic Arts	73
Wacwind 2	RTS	Mindscape	68
Western Front	TBS	Talonsoft	52
Z Expansion Set	RTT	Bitmap Brothers	77
Ancient Conquest	RTS	Hemming	38
Battleship	Strategie	Hasbro	32
Blind 2	Strategie economică	Reine	27
Business Tycoon	Strategie economică	Stardock	36
Deo Gralias	TBS	Cryo Interactive	41
EuroLeague Football	Footballmanager	Dinamic	45
Fighting Steel	Strategie	SSI	49
Hattrick Wins	Footballmanager	Ikaron	44
Invictus	RTS	Quicksilver	45
Maikari	TBS	Interactive Magic	31
Manhattan	Strategie de construcție	Lemon Labs	41
Operational Art of War	TBS	Talonsoft	48
Pandoras Box	Joc de gândire	Microsoft	30
Pinky and the Brain	Joc de gândire	Dreamworks Interactive	39
Police Quest - SWAT 2	RTT	Sierra Studios	48
Puzzle Trouble	Joc de gândire	Soft Enterprises	42
San-Trainer 3	Footballmanager	United Software	49
Seven Years War	RTS	CDV	48
Shadow Watch	Strategie	Red Storm Entertainment	45
South Park - Chef's Luv Shack	Joc de gândire	Acclaim	36
Spunky	Joc de gândire	BMS Modern Games	48
Squad Leader	Strategie	Random Games	31
Starship Soldiers	RTT	Silicon Dreams	49
Wali Street Tycoon	Strategie economică	Lumis	16
Wet Attack	Strategie economică	CDV	52

Salut, prieteni!

Sperăm să nu se supere George Mihăiță pe formula introductivă a poștei din acest număr al PC Games.

O dată cu noul an – nu-i mai spunem mileniu, că aproape ne-am săturat de el – am primit și un număr mare de scrisori la redacție. După cum vedeți, multe din propunerile voastre au găsit ecou în paginile revistei. Obiectivul redacției este acela de a furniza materiale care să fie în sintonie cu exigențele cititorilor.

Odată cu apariția acestui număr 9, revista noastră vine cu unele schimbări la față și la fond.

În primul rând, primiți în același plic PC Forum, un supliment gratuit care vă va prezenta CD-ROM-uri

de pe piața românească. Acest gen de produse e tot mai prezent și credem că fenomenul va trebui receptat într-o publicație care să adune recenzii și opinii în sprijinul celor care vor să le achiziționeze; până când s-o convingem pe vânzătoare să ne dea CD-ROM-uri pentru testare la PC-ul librăriei viitorului, mai va.

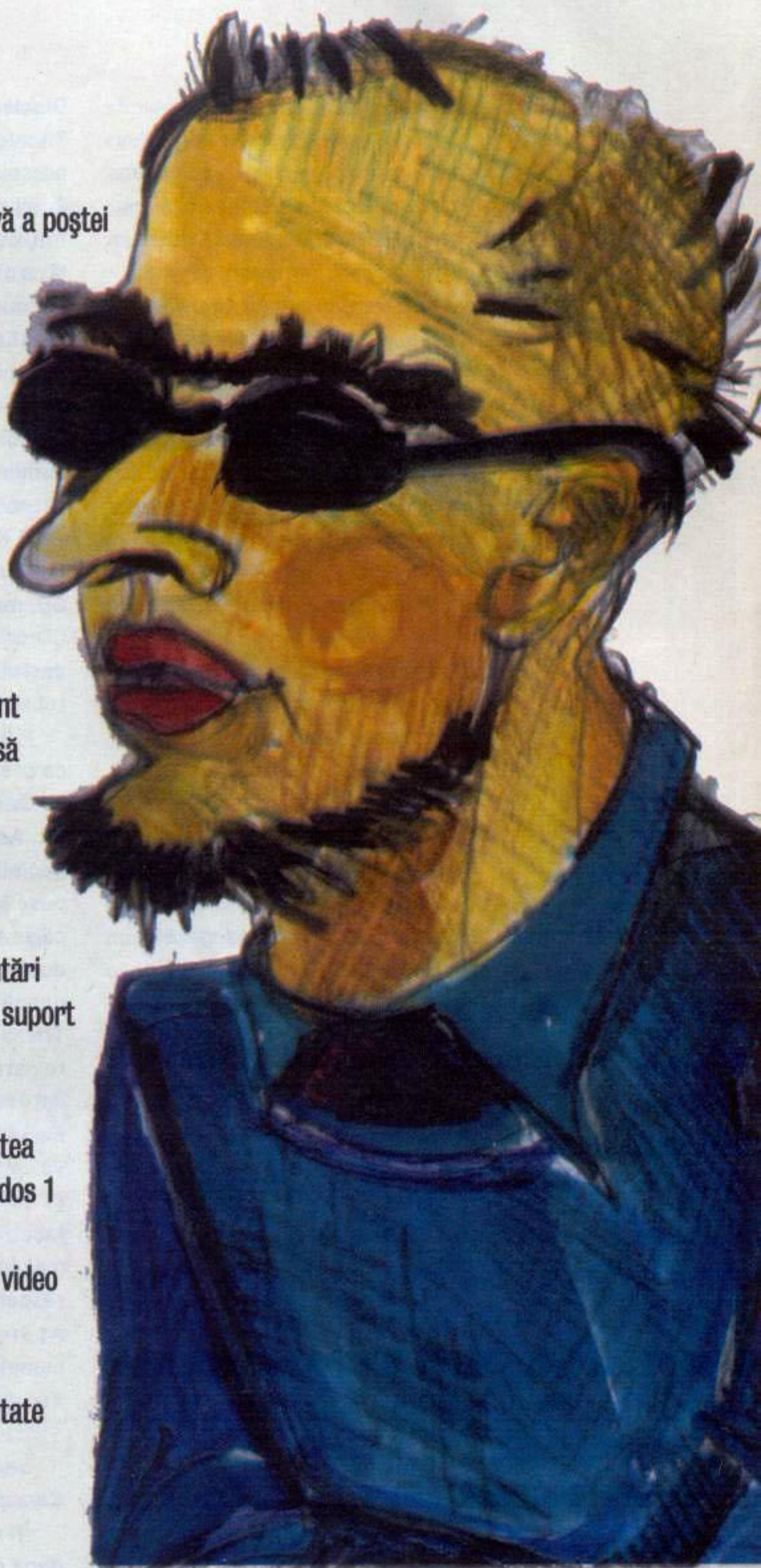
Așteptăm opiniile voastre și despre acest frățior al PC Games, alături de semnale privitoare la produse similare sau chiar prezentări de enciclopedii, cursuri, atlase, creație grafică și muzicală etc. pe suport digital. Orice contribuție este binevenită, iar suplimentul ar fi cu adevărat ceea ce-i spune numele.

Cei care își aduc aminte cu plăcere de jocurile mai vechi vor putea reîntâlni doi reprezentanți considerați de acum "clasici": Commandos 1 și Tomb Raider 3.

Numeroase au fost reacțiile pozitive referitoare la prezentările video cu comentarii în limba română.

Sperăm să le putem realiza cât mai bine și în viitor, ca dealtfel întreaga revistă, propunerile voastre având ca întotdeauna o greutate semnificativă.

Începând cu numărul 3/2001 cea mai frumoasă scrisoare va fi premiată cu un soft sau o componentă PC.



Mafia care ne place

Salut PC Games!

Superb calendar! Nerăbdător să aflu tainele frumoasei de pe coperta 2, am purces la studierea

articolului despre Desperados. E dinamită, fraților! Se pare că cei de la Pyro au deschis o nouă cale de abordare a strategiilor de luptă, grafică detaliată, cerințe de sistem minime, care pot bucura și jucătorii cu calculatoare mai puțin performante. Următorul pe lista preferințelor este Zeus. Faptul că zeli se plimbă prin oraș și-i putem admira nu doar ca niște statui de piatră, că ajută la apărarea orașului

sau la prosperitatea lui, mărește nota de atractivitate a jocului și îl ridică deasupra lui Cesar 3, Pharaoh și Cleopatra. O foarte bună impresie mi-au lăsat Mafia, No One Lives Forever, The Settlers 4, întreaga rubrică Tips & Tricks. Pe când un demo cu Zeus, Desperados, Mafia?

Cu stimă,
Doru Munteanu

Salut, Dorul

Am transmis repede-repede complimentele legate de calendar vinovatului de comiterea lui, Mark Ferenczi. Recunoaștem că ne-a plăcut și nouă, iar acum, că avem și semnale similare din afară, o să-l forțăm să împartă cu noi gloria. Îți mulțumim și pentru aprecierile legate de Desperados. Le publicăm întocmai, explozive cum sunt, și sperăm să nu fim acuzați de sindromul "laudă-mă, gură", iar tu de reflexe de poet de curte. Încercăm să ne menținem un anumit prag al imunității față de laude, ca să nu dezvoltăm dependență, și să atribuim spațiu egal celor care au rezerve față de revista noastră, considerându-i deopotrivă cititori fideli. Cel mai mult ținem însă la cei care se recomandă ca atare și ne ținem mai departe de identități ascunse curajos după pseudonime căznite. Referitor la întrebarea legată de Zeus, știi că jocul a apărut deja, așa că e puțin probabil să-l mai vedem în demo. Mai degrabă Desperados, care a beneficiat de o prezentare exclusivă în PC Games și e conceput de o echipă în majoritate germană (atenție, nu are nici o legătură cu studiourile Pyros, care au scos Commandos). Constatăm că segmentul Tips & Tricks își are în continuare fanii entuziaști și detractori harnici. O să-l publicăm în continuare, rămânând ca gamerii iscusiți să sară paginile respective.

Diablo. Mi-au plăcut foarte mult Tips & Tricks de la Diablo 2, precum și cele de la Baldur's Gate 2. Aș avea o propunere pentru jocul full. Ce ziceți de Diablo 1? Mi-a plăcut concursul din concursul din numărul 6, sper să o țineți tot așa. Eu nu am calculator și tare mi-aș fi dorit să câștig calculatorul acela de 900\$. Foarte interesantă și rubrica de hardware din acest număr. Puteți să-mi spuneți cam cât m-ar costa următorul sistem? AMD K7, Duron 700 Mhz, GeForce2 MX, 64 MB SDRAM, PC-133, HDD 10 GB, monitor 15". Faceți ceva cu CD-urile, pentru că plicurile se rup destul de nasol. Măriți, vă rog, rubrica de concursuri.

P.S.: Credeți că veți putea pune ca premiu o placă video?

Cu asta am terminat. A, era să uit. Am observat - nu acum - că paginile de la Tips & Tricks pot fi puse într-o mapă sau dosar. Să știți că se rup cam aiurea. Puteți acum, după ce ați sigilat revista într-o pungă, să puneți paginile de Tips & Tricks găurite, eventual separat de revistă, și să oferiți un dosar în care să le păstrăm, într-un eventual număr? Știu că nu sunt primul care vă cere asta. La revedere și vreau să vă spun că sunteți grozavi și faceți o revistă și mai grozavă, cea mai grozavă din țară. Sper să-mi răspundeți la scrisoare. Aș vrea foarte mult să-mi văd numele publicat în revistă. You are the best.

Salut, Tudor! (Ciprian? Gabriel? Care ți-e numele de botez?)

Îți mulțumim pentru aprecieri și, după cum vezi, ne face și nouă plăcere să-ți publicăm numele integral. Până la urmă credem că vom decide printr-un vot centralizat al cititorilor noștri jocul full care va apărea în revistă. Despre prețul unui sistem cum e cel descris de tine, notează-ți punctual: 3.251.600 lei - placa de bază, 3.004.200 lei procesor Duron, GeForce2 MX, 32 MB RAM - 4.347.200 lei, SD RAM 64 MB PC-133 PQI - 848.300 lei, HDD 10 GB Quantum Fireball UATA 100 -

3.357.600 lei, monitor Siemens - 2.368.000 lei. Observațiile referitoare la prezentarea CD-urilor sunt pertinente și vom reveni probabil la coperta decupată în dreptul acestora. Cât despre premii, trebuie să-ți spunem că numărul și greutatea lor depind de mai mulți factori, dintre care cel mai direct este eficiența economică. Nu vrem să transformăm această rubrică într-un curs comprimat de economie politică, dar rămâi pe fază.

Critici și nu numai...

Mă numesc Florin Chereji, locuiesc în Bistrița și vă scriu din mai multe motive. Citesc PC Games de la primul număr, însă două numere (mai și iunie) nu au ajuns pe la noi. Revista mi se pare satisfăcătoare, însă de la PC Games, "cea mai vândută revistă din Europa", mă aștept la mult mai mult. În primul rând, calitatea hârtiei și calitatea grafică a revistei sunt execrabile. La cei 80.000 lei (79.900 e un artificiu care nu-mi prea place), cred că hârtia ar putea fi mult mai bună. Dacă fac un calcul foarte simplu, PC Games este de două ori mai scumpă decât alte reviste de gen. E drept, numărul de pagini e dublu, aveți două CD-uri, dar hârtia, designul și multe altele lasă de dorit. În plus, cred că nu ar trebui să traduceți revista germană. Mai bine găsiți niște gameri înrațiți de pe la noi, că sunt destui, și puneți-i la treabă. M-aș oferi chiar eu să vă trimit articole (fără să vă cer nimic), dar din păcate eu nu primesc toate jocurile noi acasă, gratuit. Rubrica de Tips&Tricks care se lăfăie pe vreo 50 de pagini e o risipă în proporție de 70-80%. De exemplu, la Diablo 2 pe o groaza de pagini sunt descrise skill-urile,

Calculator tare preț analog

Numele meu este Tudor Ciprian-Gabriel. O să fiu scurt și la obiect precum un dagger înfipt în inima unui fallen. Cred că v-ați prins: sunt un al jocurilor gen

dar aceste descrieri sunt doar traduceri caracteristicilor care apar scrise și în joc. Apoi, să scrii ce face fiecare obiect dintr-un set este iar o risipă de spațiu. Exemplele ar putea continua. Apoi CD-urile pline de filme care de care mai plictisitoare. Până acum mi-au plăcut două filme din zecile incluse pe CD-urile voastre cel de la Ultima Online și cel de Black&White.

Dar, ca să nu vă supărați prea rău pe mine, să vă mai și laud un pic. În primul rând editorialele și „punctele de vedere” sunt super. De asemenea, mai îmi place căsuța tehnică în care notați jocul și în general toate aceste căsuțe care exprimă puncte de vedere, descriu arme etc. Feedback-ul e de asemenea excelent, ca și jurnalul lui Steve Jackson. Testele de hardware sunt foarte bine realizate și rubrica de știri este foarte bine organizată. În concluzie, micșorați rubrica de Tips, măriți-o pe cea de mail, schimbați designul revistei, schimbați hârtia, scoateți din filmele de pe CD și băgați mai multe demo-uri, iar dacă băgați jocuri full pe CD, încercați să nu băgați ceva foarte jucat, în genul Starcraft sau Quake, pe care toată lumea le are (originale sau pirat), ci orientați-vă spre jocuri cunoscute, bune, dar care aici nu au avut prea mare succes din diverse motive (v-aș rămâne veșnic recunoscător, dacă ați include Baldur's Gate, pe care nu l-am găsit nicăieri sub 300.000, chiar și pirat). În rest, toate cele bune și mult succes.

Salut, Florin!

Am recepționat misiva ta în timp util și-ți mulțumim pentru urări, despre care suntem siguri că nu sunt de circumstanță. Scrisoarea ta certifică încă o dată faptul că dacă piciorul de plai mai așteaptă la strunga intrării în Europa, gamerul român e de mult acolo. Observațiile tale sunt în mare parte pertinente, dar trebuie să ții cont că PC Games e o publicație scoasă sub licență, ceea ce face ca libertățile ținând de format, proporție a diferitelor

secțiuni și layout să fie destul de rigide. Unele jocuri ajung și la noi după ce le traducem din germană, așa că suntem în situația ingrată de a vorbi despre gustul icrelor negre înainte de a le pune pe limbă. Dacă te mai interesează numerele din mai și iunie, despre care spui că nu au ajuns în Bistrița, ți le putem expedia contra a 39.000 lei fiecare (78.000 lei); taxele de expediere le suportăm noi. Trimite-ne un mail cu adresa ta exactă. Legat de filme, sper să apreciezi că o dată cu acest număr explicațiile germane sunt dublate, în prim-plan ajungând explicațiile în limba română. Iar procesul de localizare a revistei va continua, pe măsură ce dotarea tehnică a gamerilor români va crește și ea, fapt inevitabil. Ponderea românească a articolelor va lua proporții, iar paginile de prezentări vor putea deveni un veritabil forum de opinii. Până atunci, reținem promisiunea ta și contăm ca pe un potențial colaborator în stand by.

Jocuri originale la preț rezonabil

Prețul jocurilor

Din punctul meu de vedere la prețurile actuale pirateria va face peste 95% din vânzări la jocuri. Singura soluție ar fi reducerea prețurilor la puterea de cumpărare a românilor. Asta ar însemna 200-400 mii lei pentru un joc. Evident ar fi ceva de genul : Only for sale in Romania. Văd că deja unii (Ubi Soft) au început ceva în direcția asta, dar e prea firav, iar jocurile aduse de ei așa nu sunt printre cele mai apreciate. Am înțeles dintr-un editorial al vostru ca și voi veți încerca ceva. Cam la ce valoare credeți ca ați putea aduce prețurile? (40-50 \$ e o aberație pentru 99 din posesorii de PC care se joacă... Faceți vă rog un chestionar în care

să vedeți cât sunt dispuși cititorii revistei să dea pe jocuri, și țineți cont că cei care cumpără revista sunt dintre cei care au ceva mai mulți bani decât alții)

Altceva : puneți vă rog ff. mult pe CD Demo-ul de la Diablo 2! A apărut vreun demo cu Baldurs Gate 2? Dacă da puneți-l și pe el.

Ultima chestie : eu nu văd utilitatea de a pune pe CD jocuri full care ar crește prețul. Dacă însă vreți s-o faceți, introduceți două versiuni ale revistei : una cu jocul full și alta fără. În felul ăsta dacă nu mă interesează jocul, nu sunt obligat (din cauza că vreau să cumpăr neapărat revista...).

Ce se întâmplă cu aparițiile neregulate ale revistei?

Dragoș.

PS. Felicitări pentru schimbarea tipografiei (la numărul 1 aspectul grafic mi-a plăcut, așa că am cumpărat din nou revista de la numărul 5. De atunci o cumpăr constant - acum arată super)

Salut Dragoș,

Ne-a plăcut mult scrisoarea ta. Vreau să-ți mulțumesc pentru aprecieri și, nu în ultimul rând, pentru problemele puse în discuție.

În privința pirateriei ai dreptate: prețurile actuale nu acordă nici cea mai mică șansă fanilor jocurilor de la noi, așa că aceștia recurg la oameni de bine pentru copierea lor sau la tarabele cu aspect mizer, dar care oferă câte ceva pentru buzunarul omului obișnuit. Am fi foarte fericiți dacă situația s-ar schimba, dar asta depinde într-o mare măsură de distribuitori și de prețul impus de aceștia ca și de o mult așteptată schimbare nivelului de trai, pe care ne-o dorim cu toții de ceva vreme.

Noi am lansat ideea unei eventuale vânzări de jocuri originale, care să nu coste mai mult de 10-15\$, dar aceasta este legată de anumite studii privind cantitatea posibilă care se poate vinde în România.

În privința chestionarului, după cum se poate nota, la fiecare talon pentru concursul lunii am inclus

POȘTA REDACȚIEI

o întrebare referitoare la eventualitatea apariției revistei noastre care să conțină și un joc full din anii 1998-1999, precum și un top al primelor cinci jocuri preferate de români. Mai rămâne de văzut.

Interesantă propunerea ta cu includerea demo-urilor la Diablo 2 și Baldur's Gate 2. Primul este cam învechit, al doilea însă, dacă va apărea, atunci cu siguranță va fi prezent pe unul dintre CD-urile revistei noastre.

Vei putea însă să descarci demo-ul la Diablo 2 în curând de pe site-ul nostru www.pcgames.ro.

Revista va apărea în mod regulat în acest an și sperăm ca în scurt timp să putem anunța și data fixă de apariție.

0 placă un driver

Bună ziua,

Sunt un cititor al revistei dumneavoastră, mă numesc Cristian Băcilă, și am și eu o rugămintă.

Este vorba despre un site de Internet.

Sunt posesorul unei plăci video asus v3800 tnt2 și observ că pe cd-ul din revistă apar driverele versiunea 618 pentru placa mea video. OK, dar eu caut la asus pe site tot timpul și nu reușesc să găsesc aceste drivere (care de altfel sunt foarte bune, bazate pe detonator 3 ver 618 de la nvidia). Pe site la ei, eu găsesc doar versiuni vechi de drivere sau beta.

Rugămintea mea ar fi următoarea: Dacă se poate să-mi trimiteți url-ul de unde luați dvs. aceste drivere.

Vă mulțumesc oricum, bye.

*Driverele noi de la Detonator 3 se pot descărca de la adresa:
<http://www.nvidia.com/products.nsf/htmlmedia/detonator3.html>*

Câștigătorii concursului din nr. 7/noiembrie-decembrie/2000

CÂȘTIGĂTORUL UNUI JOC **BALDUR'S GATE 2**
este **CĂLIN COSMIN** din **BUCUREȘTI**.

CÂȘTIGĂTORUL UNUI JOC **SPEED BUSTERS**
este **PRİPOAE CIPRIAN** din localitatea **Câmpina, jud. Prahova**.

CÂȘTIGĂTORUL UNUI JOC **DEUS EX**
este **GLIGOR FERENC** din localitatea **SF. GHEORGHE, jud. COVASNA**.



**Răspundeți la întrebările de mai jos și completați talonul de pe verso.
Astfel puteți obține unul dintre cele 10 premii oferite de PC Games**

1. Având în vedere numeroasele amânări ale lansării pe piață a jocului Black&White, precizați data apariției oficiale a acestuia.

Primele zece răspunsuri mai apropiate de data exactă vor fi premiate.

Zece jocuri CALL TO POWER II



FROM THE MAKERS OF CIVILIZATION®: CALL TO POWER™

CALL TO POWER II

Talon de comandă sau abonament pentru revista PC Games

La extragerea premiilor sunt luate în considerare numai taloanele completate integral.



Răspundeți la întrebările de mai jos și expediați talonul până la 5 martie, având astfel posibilitatea să câștigați la concursul PC Games din 15 martie unul din cele 10 premii puse la dispoziția dvs.

1. Cum considerați acest număr al revistei PC Games?
- ☐ Excelent ☐ Suficient
☐ Foarte bun ☐ Mediocru
☐ Bun ☐ Insuficient
2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?
-
3. Care articol(e) din acest număr v-a displicut mai mult?
-
4. Ce sugestii aveți?
-
5. Ce calculator folosiți? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)
-
6. Ce calculator intenționați să achiziționați în viitor? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz și perioada estimată de achiziție)
-
7. Se găsește PC Games la chioșcul dvs. preferat?
- ☐ Da.
☐ Da, dar sunt puține exemplare.
☐ Vânzătorul ar vrea să primească ____ exemplare.
☐ Nu.
8. Cât sunteți dispus să plătiți în plus pentru un număr PC Games care să conțină un joc full version din anii 1998-1999?
-
9. Cât sunteți dispus să plătiți pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?
- ☐ 200.000-300.000 lei
☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei

- ☐ peste 500.000 lei
10. Pentru topul PC Games propuneți următoarele jocuri:
1.
 2.
 3.
 4.
 5.
11. Ce posturi de radio ascultați mai des? (răspuns multiplu)
- ☐ Contact ☐ Radio 21
☐ România Actualități ☐ Total
☐ Altul. Care? ☐ ProFM
☐ Post local. Care? ☐ Unipius
☐ Radio Transilvania ☐ Delta
☐ România Tineret ☐ Europa FM
☐ Nu ascult radio
12. La ce posturi TV vă uitați cel mai des? (răspuns multiplu)
- ☐ TVR 1 ☐ ACASĂ
☐ TVR 2 ☐ TELE 7 abc
☐ PRO TV ☐ Animal Planet
☐ ANTENA 1 ☐ Atomic
☐ PRIMA ☐ MCM
☐ Discovery ☐ Altul. Care?
☐ Nu mă uit la TV
13. Ce reviste citiți cel mai des? (răspuns multiplu)
- ☐ Auto Motor Sport ☐ PC Report
☐ Autoshow ☐ PC World
☐ Avantaje ☐ Playboy
☐ Biz ☐ ProSport Magazin
☐ Bravo ☐ Ranger
☐ Capital ☐ Reviste pentru adulți
☐ Cașavencu ☐ Știință și tehnică
☐ Chip ☐ Super
☐ Easy PC ☐ Super Vip
☐ FHM ☐ Tehnium
☐ Formula AS ☐ Top Gun
☐ Level ☐ TV Mania
☐ Lumea femeilor ☐ Unica

- ☐ PC Games ☐ Viva
☐ PC Magazin ☐ Xtreme
☐ Alta. Care? ☐ Nu citesc reviste
14. Ce cotidiane citiți cel mai des? (răspuns multiplu)
- ☐ Adevărul ☐ Libertatea
☐ România Liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport
☐ Curentul ☐ Transilvania Jurnal
☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Național ☐ Azi
☐ Evenimentul Zilei
15. Aș dori să primesc informații pentru domeniul
- ☐ calculatoare
☐ multimedia
☐ jocuri PC
☐ console Play Station
☐ jocuri Play Station
☐ Internet
16. Cum ați aflat despre revista PC Games?
- ☐ radio
☐ TV
☐ presă
☐ afiș
☐ prieteni
☐ altele
17. Unde vă petreceți timpul liber?
- ☐ discotecă
☐ săli de jocuri
☐ cinematograful, teatru
☐ Internet cafe
☐ baruri, restaurante
☐ altele
18. Având în vedere viitoarea dvs. profesie, semnați mai jos softurile pe care le apreciați necesare?
-

TALON DE COMANDĂ SAU ABONAMENT

Numele: _____ Prenumele: _____
 Adresa: _____ Localitatea _____ Jud. _____ Cod poștal _____
 Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Ap. _____

Telefon _____ Mobil _____
 Profesia _____ Pregătire: ☐ școală generală ☐ școală profesională ☐ facultate
☐ liceu ☐ postliceal ☐ colegiu

Nivelul venitului lunar al familiei: ☐ Până la 2mil. lei ☐ 2-3mil. lei ☐ 3-4mil. lei ☐ 4-5mil. lei ☐ Peste 5mil. lei

Specificați numărul membrilor de familie _____

Decupați talonul din revistă și trimiteți-l într-un plic pe adresa redacției PC Games România, str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea, județul Bihor

Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a PAM Grup SRL.

Semnătura _____

Doresc să comand cu acest talon următoarele:

- ☐ Revista PC Games nr. 1 și/sau nr. 2 și/sau nr. 3 și/sau nr. 4 ----- 39.000 lei
☐ Revista PC Games nr. 5/august-septembrie 2000 ----- 59.000 lei
☐ Revista PC Games nr. 6/octombrie 2000 ----- 69.000 lei
☐ Revista PC Games nr. 7/noiembrie-decembrie 2000 ----- 69.000 lei
☐ Revista PC Games nr. 1/ianuarie 2001 ----- 79.000 lei

Doresc să comand revista PC Games pentru luna:

☐ februarie ☐ martie ☐ aprilie

Doresc să mă abonez.

Tipul abonamentului: ☐ 3 luni - 230.000 lei ☐ 6 luni - 420.000 lei ☐ 12 luni - 820.000 lei

PENTRU COMENZI sunt de acord să plătesc la primirea revistei

PENTRU ABONAMENT am achitat prin mandat nr. _____ pe numele:

Paul Mork, str. Doina nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 3700, ORADEA, jud. BIHOR.

KIDS!

ENGLISH



**Lăsați-vă puștiul în compania lui
Zany de la Kids! English**

**Informații la:
tel. 059-479.661**

Poza lunii

O îndrăgită rubrică PC Games. cine găsește cel mai nostim text pentru poza lunii ianuarie?



DESIGNERUL DE JOCURI Hans Schilcher (Industriesgigant) pozează în compania unor adevărate amazoane și a unui personaj simpatic, numit Pimmon.

Alexandru Potlog din București, Așoseaua Mihai Bravu, Nr. 302, Bl. B 13, Sc. B, Ap. 6, este câștigătorul rubricii "Poza lunii", și va primi o revistă PC Games nr. 3/2001.

Dacă doriți să participați la această rubrică trimiteți-ne propunerea dvs. prin telefon, carte poștală sau e-mail.

Adresa noastră: Redacția PC Games, pentru: Poza lunii
str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, cod
3700 ORADEA, jud. BIHOR

E-Mail: redactie@pcgames.ro
pamgrup@rdsor.ro
WWW: www.pcgames.ro



ATENȚIE! Cu Lara pe micile ecrane, totul riscă să iasă de sub control ...

PC Games 3/2001

TERMEN DE APARIȚIE

PC Games 3/2001 va apărea la începutul lunii martie

Redacția nu garantează data apariției. Pot apărea întârzieri datorate producătorilor care duc la modificări ale acestora

Black & White

Pe asta ați mai auzit-o: Peter Molyneux susține că *Black & White* va apărea în martie 2001. Nu credeți? Nici noi, însă cu ocazia vizitei noastre la Lionhead Studios am văzut o versiune care putea fi pusă liniștit pe CD-ROM spre vânzare. Având însă în vedere speranțele mari care se leagă de acest titlu (*Black & White* stă de luni de zile pe locul 1 al listei de așteptare), nu e de mirare că echipa vrea să livreze un joc absolut fără cusur. Pentru ca să știți dacă *Black & White* va deveni pe drept cuvânt Jocul anului 2001 și din ce dată să vă activați relațiile pentru a vi-l procura cât mai repede, vă spunem în următorul număr al PC Games în ce stadiu au ajuns în cele din urmă drăgălașele noastre creaturi.



The Industry Giant 2

Cu gigantica sa profunzime de joc, *Insustry Giant* nu mai poate fi trecut cu vederea când e vorba de genul strategiei de construcție. Complexitatea s-a păstrat și la cea de-a doua parte. Această versiune se situează cu câteva ligi mai sus și se mai lucrează și la gradul de accesibilitate pentru începători. Am testat pentru dvs. o versiune intermediară.



THE INDUSTRY GIANT Opulenta grafică izometrică e plină de detalii.

NBA Live 2001

Pentru acest număr, EA Sport a jucat la eschivă, dar în câteva săptămâni ne vom manevra propriile staruri NBA prin arenă. Vom testa atunci noua versiune a ceea ce - spun experții - reprezintă cea mai bună serie EA Sports: *NBA Live 2001*, ilustrând o grafică mai bună și un nou standard în sectorul de sport.



NBA LIVE 2001 Testerii noștri se țin strâns de siluetele rapide ale celor mai mari staruri NBA.

Z: Steel Soldiers

Predecesorul a generat deja un cult, a doua parte va fi mai strategică, iar evenimentele au loc în uriașe areale 3D. În *Z: Steel Soldier*, legendarii Bitmap Brothers pun din nou un accent mare asupra gameplay-ului rapid și gradului ridicat de dificultate. În numărul viitor veți afla părerea testerilor noștri despre continuare.



Z: STEEL SOLDIERS În pofida graficii 3D, evenimentele pot fi urmărite cu ușurință.



...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

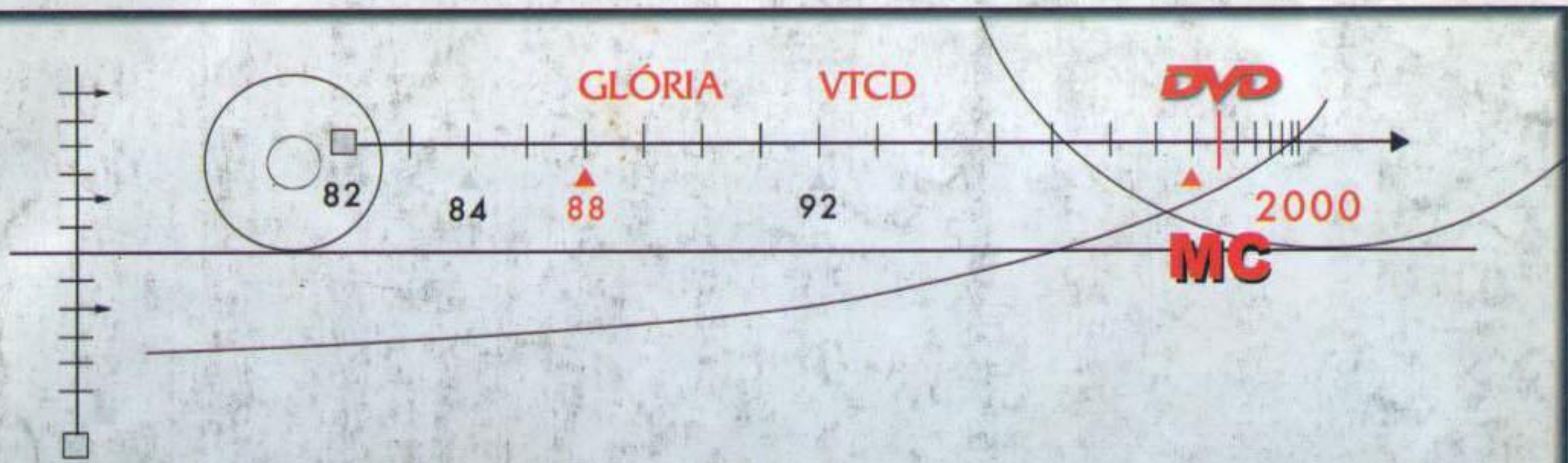
...te căutăm noi

...te căutăm noi

...te căutăm noi

Startpage
...te căutăm noi

<http://www.startpage.ro>



V T C D